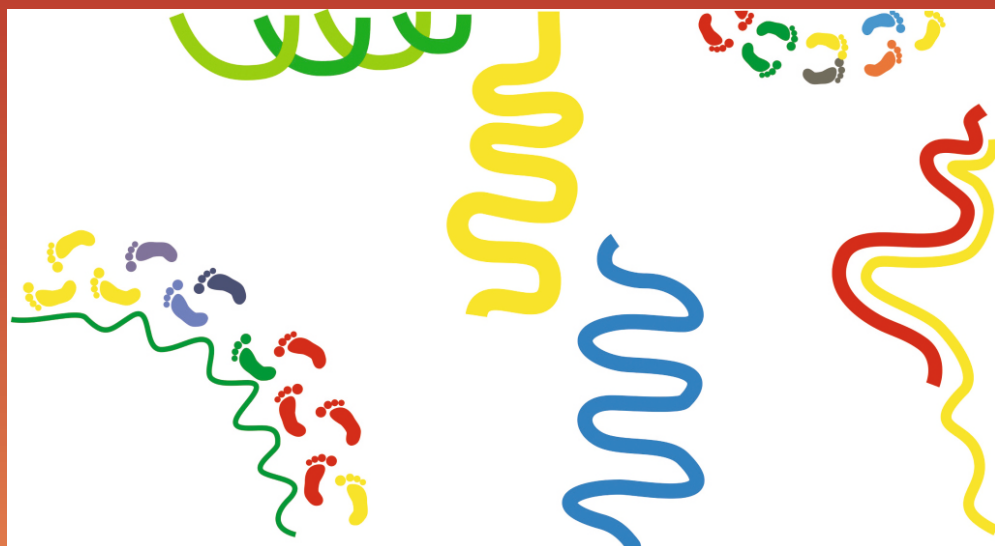


**И. А. ИБРАГИМОВ
Н. Б. КОЗЮК**

АРХИТЕКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДЕТСКОЙ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР

Учебное пособие



Министерство науки и высшего образования
Российской Федерации
Уральский федеральный университет
имени первого Президента России Б. Н. Ельцина

И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк

АРХИТЕКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ ДЕТСКОЙ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ ДЛЯ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР

.....

Учебное пособие

Рекомендовано методическим советом
Уральского федерального университета
для студентов вуза, обучающихся по направлению
подготовки 07.03.01 — Архитектура

Екатеринбург
Издательство Уральского университета
2019

УДК 721.012.183:712.256(075.8)

ББК 38.2я73+74я73

И15

Рецензенты:

Н. В. Переверзева, канд. архитектуры, советник РААСН, главный градостроитель проектов Филиала ФГБУ «ЦНИИП Минстроя России» «Ордена «Знак Почета» УРАЛНИИПРОЕКТ РААСН;

А. Н. Мутьев, канд. архитектуры, доц. кафедры основ архитектурного проектирования Уральского государственного архитектурно-художественного университета

Научный редактор — канд. пед. наук, доц. *Н. П. Никитина*

Ибрагимов, И. А.

И15 Архитектурное проектирование детской игровой площадки для увлекательных игр : учебное пособие / И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк ; Мин-во науки и высш. образования РФ. — Екатеринбург : Изд-во Урал. ун-та, 2019. — 95, [1] с.

ISBN 978-5-7996-2773-7

Настоящее учебное пособие рассматривает некоторые аспекты проектирования детской игровой площадки. В частности, освещается подход, основанный на привлечении детей к детской игровой площадке с помощью увлекательных игр.

Пособие адресовано студентам специальности «Архитектура», архитекторам-практикам и всем, кто интересуется особенностями проектирования детских игровых площадок.

Библиогр.: 15 назв. Рис. 39. Табл. 2.

УДК 721.012.183:712.256(075.8)

ББК 38.2я73+74я73

ISBN 978-5-7996-2773-7

© Уральский федеральный
университет, 2019

.....

Предисловие

.....

Детская игровая площадка — это очень важное место для развития ребенка. На первый взгляд это может показаться не так, но это сложный элемент среды, который должен быть продуман с многих позиций. Важные стороны детской площадки — это красота, безопасность, которая должна быть обеспечена по максимуму, и функциональность — то, чем дети занимаются на ней.

Красота должна быть обеспечена в любом средовом объекте. Если объект не привлекателен эстетически, это во многом уменьшает его ценность в глазах того, кто его использует. Сказанное относится ко всем предметам в целом. В архитектуре и дизайне есть множество научных и учебных работ, которые посвящены вопросу создания выразительной композиции. В настоящем пособии этот вопрос не будет рассмотрен.

Нет необходимости объяснять, что дети — это наше будущее и, помимо красоты, очень важна их безопасность. Для того чтобы ребенок не травмировался в процессе игры, на площадке обеспечивается организация всех игровых элементов в соответствии с действующими нормативными документами.

Детская игровая площадка может быть очень красивой, конструктивно грамотно решенной, отвечать всем требованиям действующей нормативной литературы, но не иметь привлекательности для детей. Именно функции привлекательности в первую очередь посвящено настоящее учебное пособие.

В первую очередь пособие ориентировано на студентов, но будет полезно и преподавателям.

В первой главе описываются два подхода к проектированию детской игровой площадки (ДИП).

Во второй главе рассматриваются архитектурные особенности ДИП. В частности, затронуты вопросы размеров среднестатистических элементов, используемых на ней, функции этих элементов, универсальность решения, аспект безопасности.

В третьей главе описывается большое количество разнообразных игр и возможности их архитектурной реализации. Это сделано для того, чтобы учащийся, познакомившись с ними, смог в своем личном проекте, возможно, по аналогии, предложить что-то интересное, необычное, креативное с точки зрения времяпрепровождения и архитектурного решения.

В четвертой главе представлено несколько студенческих проектов на данную тему, ориентируясь на которые, студент сможет примерно представить себе, как может выглядеть проект. Представленные эскизные решения — это только идеи, которые требуют дальнейшей проработки со всех необходимых точек зрения, однако они дают пищу к размышлению, и в этом их главная задача.

Авторы выражают благодарность и признательность всем, кто принял участие в том, чтобы этот труд вышел в свет. Это рецензенты, редакторы и все неравнодушные.

.....

Глава 1. Два подхода к архитектурному проектированию детских игровых площадок с точки зрения функциональности

.....

Детская игровая площадка — это комплекс оборудования, который предназначен для времяпрепровождения (игры) детей. ДИП может быть размещена как в здании, так и на улице. Детские площадки могут быть рассчитаны на одновременное принятие нескольких возрастных групп сразу или по отдельности. Мы будем ориентироваться на две возрастные группы: дошкольников, которые еще активно познают мир, и школьников, которые уже могут осознанно играть в те или иные игры без присмотра взрослых.

Необходимо определить места размещения рассматриваемых в данном пособии ДИП. К ним относятся площадки на пришкольных территориях, на которых могут играть, соответственно, школьники; площадки в детских садах (дошкольники); дворовые площадки, предназначенные для детей школьного и дошкольного возраста, живущих в рядом расположенных жилых домах; площадки в общественных центрах и рядом с ними, ориентированные также на обе группы детей.

В научной и учебной литературе не раз поднимался вопрос о важности детских площадок и тех или иных умственных и физических качествах, которые они должны развивать у детей. Обстоятельно об этом, например, пишет исследователь А. А. Грашин [6]. Нас же в первую очередь волнует реальная тенденция последних двадцати с лишним лет — то, что современные компьютерные игры стали настолько хороши и захватывают детей школьного возраста так, что дети практически перестали выходить во двор и играть на площадках. Сегодня

у каждого школьника есть телефон, или планшет, или компьютер, в котором он играет в различные игры. Действительно, современные игры очень интересны, они предлагают целые миры и в каком-то смысле уводят от реальности. Ребенок в них может быть воином, купцом, пиратом, эльфом, генералом армии и т. д. Достаточно вспомнить такие популярные игры последних лет, как *World of Tanks*, *PUBG*, *World of Warcraft*, *Dota 2*, *Call of Duty*, *The Witcher* и т. д. И даже проводятся мировые чемпионаты по тем или иным играм (киберспорт). Однако у всего этого есть одна проблема с точки зрения физического развития: дети мало двигаются. Малоподвижный образ жизни (гиподинамия) может привести к серьезным проблемам со здоровьем, особенно в столь раннем возрасте, и ожирение — еще не самое худшее. Поэтому задача современных проектировщиков детских площадок сводится к разработке таких решений, которые отвлекли бы детей от компьютера. Это означает, что интерес к игре и удовольствие от нее должны быть сопоставимы с компьютерными. Задача крайне непростая, но при должном подходе, с нашей точки зрения, вполне выполнимая.

В первую очередь необходимо проанализировать те площадки, которые мы имеем в наших дворах, и понять, что с ними не так. Это даст основу для определения дальнейшего вектора развития.

1.1. Доминирующий подход к архитектурному проектированию ДИП

Прежде чем характеризовать доминирующий подход к проектированию детских площадок, необходимо сначала определить понятие игры, затем рассмотреть примеры современных ДИП в среде, и игры, предлагаемые школьникам сегодня, а также описать суть увлекательной игры. Часто можно услышать в бытовом разговоре или разговоре архитекторов или профессионалов из других сфер, что «дети играют в песочницу». Под этим подразумевается, что песочница — это игра. Также часто под игрой понимается катание с горки, качание на качелях, кружение на карусели, лазание по канатам и сеткам. Ребенок может соревноваться с самим собой или соревноваться с другими детьми в этих видах времяпрепровождения, однако, если такая деятельность

.....

проходит бесцельно, то называть это играми не вполне корректно, потому что как таковой игры там нет, то есть нет общих правил, по которым дети катаются или качаются, соревнуясь друг с другом. Если ребята договорятся, например, о том, кто скорее скатится с горки, или кто сделает из песка более ровную форму, тот и победил, это будет игра. Итак, игра предполагает определенные правила и соревнование. Понятие «игра» рассматривается наукой эстетикой. Вот одно из определений, автор которого Й. Хейзинга (приведено из учебника по эстетике В. В. Бычкова [1, с. 172–183]): «Игра есть добровольное действие либо занятие, совершаемое внутри установленных границ места и времени по добровольно принятым, но абсолютно обязательным правилам, с целью, заключенной в нем самом, сопровождаемое чувством напряжения и радости, а также сознанием «иного бытия», нежели «обыденная жизнь» [1, с. 176].

Необходимо рассмотреть несколько современных действующих ДИП в нашей российской среде в различных регионах. На рис. 1 показана детская площадка на Патриарших Прудах в Москве. Площадка оборудована песочницей, качелями, горкой. Следующие три площадки также расположены в столице — в парке «Зарядье» (рис. 2), в парке «Останкино» (рис. 3), и в районе Китай-города (рис. 4). На всех них присутствуют различные лазательные элементы. Важно отметить, что эти детские комплексы возведены в последние годы и обладают действительно интересными решениями с точки зрения цвета и формы. Еще одна площадка находится в Екатеринбурге в одном из дворов по ул. Короленко. На ней установлены несколько лазательных элементов, по-видимому, советского времени (рис. 5). Другой двор Екатеринбурга, по улице Луначарского, оборудован более современными элементами. Среди них: горка, качели, песочница, лазательный элемент (рис. 6).

Сегодня площадки такого типа массово распространены в наших жилых дворах. Они ориентированы в первую очередь на детей дошкольного возраста, то есть на тех, кто еще находится на относительно ранней стадии своей жизни, познает мир, развивает свои физические параметры для нормальной активности. Для таких площадок характерно использование ярких цветов. Это, действительно важно и нужно — помогать адаптироваться к миру малышам и дошколятам. Однако в таких площадках совершенно не учтена возрастная группа школьников.



Рис. 1. ДИП на Патриарших Прудах в Москве



Рис. 2. ДИП в парке «Зарядье» в Москве



Рис. 3. ДИП в парке «Останкино» в Москве



Рис. 4. ДИП в Москве (район Китай-города)



Рис. 5. ДИП в жилом дворе по улице Короленко в Екатеринбурге



Рис. 6. ДИП в жилом дворе по ул. Луначарского в Екатеринбурге

Историческая практика знает, как занять детей школьного возраста. Чаще всего ребятам предлагают спортивные состязания, например: футбол, баскетбол, волейбол и др. Возводятся специальные площадки для игр. Но дело в том, что спорт ориентирован на серьезную конкуренцию, выявление сильнейшего, выносливого, умелого. Спорт — это то, что делается с серьезными лицами, главная идея которого — победа, в нем нет или мало места удовольствию. Такие соревнования, действительно, занимают школьников, притом что для названных известных игр действуют чемпионаты разных уровней (городские, региональные, на уровне страны, мировые), в которых школьники видят тот самый серьезный спорт и на который ориентируются. Кто из мальчиков в детстве не смотрел чемпионаты по футболу и не хотел стать известным футболистом?! Однако здесь нельзя однозначно утверждать, что дети, например, баскетбол воспринимают только как серьезный спорт. Они могут играть очень серьезно в эту игру с целью, действительно, выявить лучшего, но чаще всего во дворах жилых домов это просто позитивное времяпрепровождение.

Общеизвестно, что в любую игру можно играть в двух режимах: с полной серьезностью и ответственностью, с целью стать лучшим; а можно играть в более расслабленном физическом и психологическом состоянии — ради развлечения.

Вместе с тем вполне очевидно, что детям можно предоставить еще более широкий диапазон игр, в которые они играли бы с удовольствием. Ведь суть игры заключается именно в этом — в позитивном взаимодействии друг с другом, в поиске различных красивых, необычных, захватывающих комбинаций в игре, создании положительной атмосферы, созидании. Этого можно достичь тогда, когда дети не зафиксированы только на победе и играют свободно, когда из них «не выжимают» результат, и когда игра, как часто говорят, «идет в удовольствие».

Исследователи Р. Карлайл и Е. М. Минский рассмотрели различные игры, в которые можно играть на детских площадках [13, 8]. Так, Е. М. Минский приводит в пример игру «Не ходи на гору». Суть ее в следующем: сначала необходимо слепить большой снежный ком — «гору». Затем дети встают вокруг кома, взявшись за руки. По команде они «тянут» друг друга на «гору». Проигрывает тот, кто толкнет ком или ступит на него ногой. Так игроки выбывают из игры, и игра продолжается [8, с. 23]. Для игры требуется минимальная площадь.

В нее можно играть и летом, при условии, что «гора» будет выполнена из чего-то мягкого.

Следующая игра — «Соревнование снайперов». Строится крепость из снега (высотой 1,5 м, длиной 5–6 м.). Дети делятся на две команды (8–10 человек), заготавливаются мишени — фанерные кружки, прибитые к палкам. Каждый из игроков, находящихся в крепости, имеет свой номер. По команде судьи игрок поднимает мишень над крепостью и держит ее, пока судья считает до трех, затем опускает. Участник другой команды должен с расстояния 10–15 м попасть в мишень снежком. Побеждает та команда, которая больше раз поразила мишени [8, с. 24]. Отличными в организации, но схожими по сути (меткость), являются игры «Метание снежков» и «Перебежки» [8].

Хорошие ли это игры? Интересны ли они детям? Здесь мы подходим к интересности игры и желанию играть в нее длительное время. Описанные выше игры являются, действительно, играми, потому что в них есть правила. Они интересны детям, однако у многих из них есть главный недостаток — они быстро надоедают. Например, вышеописанная игра «Не ходи на гору» скучновата тем, что в ней дети стоят на одном месте и работают в основном руками, совершая однообразные действия. Здесь нужно специфическое умение утянуть противника и физическая сила. Вторая игра «Соревнование снайперов» также оставляет желать лучшего, потому что в ней нужна меткость, которой обладает далеко не всякий, к тому же нужен ведущий, специальные заготовки мишеней и др. Среднестатистическому человеку достаточно не просто попасть, пусть и с расстояния, например, 10 м, в небольшую мишень снежком. Не будучи готовым, то есть натренированным, ребенок через определенное время устанет от такого развлечения, потому что, например, он кидает снежок и редко попадает. При этом он совершает одинаковые действия. Кроме этого, кидание снежков по очереди скучно, потому что пока один кидает, все остальные ждут.

Итак, в этих играх дети совершают много однотипных движений и много ждут, что приводит к относительно быстрому падению интереса. Основная масса игроков не нагружена разнообразными действиями. Кроме этого, часто в таких играх требуется третья, судейская, сторона, и обычно это взрослый. На практике дети в подавляющем большинстве случаев играют без взрослых и поэтому отдают предпочтение тем играм, где не требуется судейство или можно обойтись без него. Так, например, кто не играл в детстве в дворовый футбол, в кото-

ром не было судьи?! Все спорные моменты всегда разрешались самими участниками. Некоторые дети не знали всех правил футбола. Объективность разрешения всех спорных моментов определялась желанием или нежеланием играть друг с другом в следующий раз.

Обычное дворовое детское соревнование не имеет цели победить любой ценой, определить лидера, чемпиона. Дети, живущие в одном дворе или играющие в одном дворе, встречаются часто, почти каждый день. Для них это в первую очередь развлечение, желание получить удовольствие, и уже во вторую — состязание. Поэтому дворовая игра должна быть нацелена на получение положительных эмоций.

Еще один важный момент в дворовых играх — это минимальное количество требуемого оборудования. Чаще всего ребенок не выходит на улицу с каким-то специальным инвентарем, кроме мяча для футбола, баскетбола и т. д. Дети — особый «народ», они не любят таскать с собой лишний вес. Их настроение от одной игры может в один момент резко перемениться в сторону другой по причине того, например, что Сережа уходит домой, и команда для футбола разваливается, и нужно играть в другую игру. Дети любят игры, для которых не нужно переносного оборудования, или те, где его количество сведено к минимуму.

Следующим моментом рассмотренных игр является то, что часто в них требуется умеренное количество играющих — 10–15 человек. Например, игра «Льдинка» [8, с. 24] требует в правилах, чтобы дети организовали круг, встав через шаг друг от друга, внутри которого встает водящий и ногами старается выбить льдинку за пределы круга, а все остальные ему в этом мешают. В эту игру не могут играть двое, трое, четверо, иначе круг становится маленьким и неиграбельным. Игроков должно быть больше. В этом отношении следует отдавать предпочтение играм, где число играющих может варьироваться. Например, в футбол могут играть как четыре человека (2 на 2), так и десять (5 на 5). Даже асимметричные схемы иногда имеют место (например, 2 на 3).

При всем многообразии перечисленных ниже игр, с которыми авторам пришлось познакомиться в ходе разработки темы, среди них, действительно, не так много тех, в которые дети играют с удовольствием много времени. Задача архитектора или дизайнера спроектировать такую площадку, и, возможно, игру, в которую дети будут играть долго и с удовольствием. Это гарантирует их умственное (с точки зрения взаимодействия с другими людьми, продумывания своих действий и др.),

и физическое развитие, что очень важно в свете отрицательной тенденции последних лет.

Итак, доминирующий, типичный подход к проектированию ДИП заключается в том, что классические детские площадки с различными лазательными и другими элементами сегодня ориентированы на дошколят. Оборудование на них может быть использовано детьми для игр с правилами (кто больше качнулся на качели, кто быстрее съехал с горки или кто быстрее залез по канату и т. д.), но это быстро надоедающие игры. Для других, более интересных игр, площадки не адаптированы, поэтому старшим детям они не интересны. Среди основной массы решений ДИП нет даже детских площадок для игр условно интересных, приведенных выше из Е. М. Минскина и Р. Карлайла.

Современным школьникам предлагают площадки для спортивных игр, таких как футбол, баскетбол, волейбол и т. д., где в основном используют мяч. Другими словами, школьников ориентируют на спорт, который носит оттенок серьезности. Это, действительно, хорошие игры, но очевидно, что их недостаточно. Другими словами, используемый подход не дает желаемого результата, а именно — вытащить школьников из-за компьютера.

1.2. Подход к архитектурному проектированию ДИП через увлеченность игрой

Предлагаемый подход к архитектурной организации ДИП заключается в том, что для большого количества игр, которые на протяжении десятилетий доказали свои увлекающие школьников качества и для которых (для игр) не принято массово проектировать специальные площадки, предлагается их сделать в различных вариациях. Кроме того, предлагается разработать новые игры и площадки для них. Этим предполагается актуализировать физическую (что крайне важно) игровую среду. Подход сформулирован И. А. Ибрагимовым и внедрен совместно с Н. Б. Козюк в учебном архитектурном проектировании.

Реализация архитектурного проектирования ДИП через увлеченность игрой даст архитекторам и дизайнерам больше возможностей

удовлетворить потребности другой возрастной группы детей (школьники). Если в случае с детьми до 4–5 лет игра не столь важна, сколько важен процесс движения для развития координации, физической мускулатуры, а также познание мира вообще и взаимодействие с ним, то в случае со старшими детьми важна как раз сама игра. Игра — это то, что заставляет ребенка приходить на площадку снова и снова, что выступает стимулом его активности.

Приведем простой пример: если ребенок 10-ти лет качается на качели, сколько качаний понадобится, чтобы качели ему надоели? Он качнется раз, качнется два, может, десять, но на одиннадцатый раз ему станет скучно от того, что нет развития, нет изменений. Игра должна вызывать у ребенка интерес, и этот интерес должен быть постоянным.

Игра футбол хорошо иллюстрирует сказанное. Футбол захватил миллионы сердец по всему миру. Большинство стран мира имеет свои внутренние чемпионаты, в которых соревнуются лучшие команды. Каждые четыре года проводится Чемпионат мира по футболу. В футбол играют взрослые, и, конечно же, дети. Дети всех возрастов могут гонять мяч денно и ночью. Что делает ее такой привлекательной? Первое — она не требует особых затрат. Нужен всего лишь мяч и небольшое поле (в случае с детским дворовым футболом). Второе — играть в нее интересно, потому что развитие событий в ней непредсказуемое. Подчиняясь простым правилам, дети получают достаточно широкие возможности действия. В-третьих, каждый игрок постоянно двигается, а не ждет своей очереди для того, чтобы сделать ход. В-четвертых, игра очень динамичная, что нравится детям.

1.3. Критерии выявления увлекательных игр

Чтобы грамотно спроектировать детскую игровую площадку, необходимо знать параметры анализа и оценки игр. Эти параметры формулируются естественным логическим образом, общеизвестны, напрямую влияют на интерес детей к игре и на возможность реального претворения игровых площадок в жизнь.

Игра, организованная на ДИП, должна развивать в детях ум и физические данные, она должна быть при этом интересной, то есть не должна надоедать через пять минут. Также она должна быть адаптивной

к количеству участников, иметь минимальное количество оборудования и пространства, должна иметь возможность быть скомбинированной на одной площадке с другими играми. В любой игре можно определить несколько общих параметров, а затем сопоставить эти параметры с теми, что нужны, а также с параметрами других игр, и выявить определенные особенности.

Рассмотрим параметры игр подробнее.

1. Количество одновременно играющих участников. Важный параметр с точки зрения охвата всех детей, желающих играть. Неудобен случай, когда некоторые дети не могут поиграть в игру, если их больше, чем заявлено в правилах. Приходится договариваться об очередности участия. Оставшиеся дети наблюдают за игрой в стороне. Обратная ситуация, когда детей меньше, чем нужно для игры, тоже нехороша. На придомовых территориях особенно сложно обеспечить явку конкретного количества участников: ребята выходят, когда, например, ближе к вечеру сделали домашнее задание по школьной программе, и уходят, когда мама позвала домой. В идеале игра должна быть гибкой по количеству игроков, то есть чтобы у участников была возможность добавляться или убавляться по ходу действия игры (после раундов или во время них).

2. Система иницирующей/реагирующей. Под ней понимается система взаимодействия играющих. В ней есть инициатива, иницирующей — что-то или кто-то, кто первым совершает определенное действие, чаще по отношению к противнику. То есть это некое препятствие, обстоятельство, ситуация, состояние, цель, с которыми нужно справиться. Это то, что извне. Есть реагирующей — тот, кто реагирует на цель — защищается, убегает, наклоняется от удара, приседает, бросает и т. д. Инициатива может одинаково повторяться, а может отличаться каждое действие или через действие. Если инициатива в игре часто повторяется, то такая игра кажется скучной из-за ее предсказуемости. Например, ребенок набрасывает на небольшом расстоянии (3–5 м) кольца на специальный крючок на стене. Задача — набросить как можно больше колец. Инициативой здесь выступает крючок на стене. Стена и крючок не меняются. Если ребенок пользуется стандартной позой, из которой набрасывает кольца, то ему эти действия через какое-то время надоедают. Если инициатива изменяется, то это вызывает интерес у играющих. Игра для них носит непредсказуемый, и, следовательно, захватывающий характер, что выражается в желании

играть в нее долго. Например, ребенок, играя в «Царя горы», толкает другого с горы, другой реагирует на это действие и начинает обратное такое же действие или другое. Первый ребенок ощущает сопротивление и реагирует на него. Так постоянно меняется инициативное действие (ситуация), что заставляет детей по-новому реагировать и не гасит интерес. Другой пример: в футболе игрок бежит с мячом к чужим воротам, ему мешает это сделать игрок команды-противника. Первый делает движение вправо, второй видит это и делает движение влево и подкат, чтобы отобрать мяч. Первый видит подкат и успевает на него отреагировать, перепрыгивая вместе с мячом через второго игрока.

Таким образом, можно выделить систему, в которой инициатива меняется, и систему, где не меняется.

Необходимо отметить, что если ребенок сталкивается с новой, доселе не известной ему игрой, то происходит «эффект нового», то есть даже если игра скучна по своей сути, в первые часы или минуты она кажется интересной, потому что с ней не сталкивались раньше. Кроме этого, в свое первое, от силы – второе прохождение интересны все линейные игры. К ним относятся как физические полосы препятствий, так и компьютерные игры.

Еще каких-то несколько лет назад самые интересные игры с максимальной непредсказуемостью (частая смена инициативы) имели место между человеком и человеком. Сегодня компьютерная техника умеет инициировать и реагировать многообразно на действия человека или даже компьютера.

В игре иницирующие и реагирующие могут быть «один на один», «один против двух и наоборот», «один против многих и наоборот». Например, в игре «Царь горы» участники часто один на один борются друг с другом. В прятках все прячущиеся следят за перемещениями и действиями водящего. Он для них единственный источник инициативы, на который они реагируют. Обратное работает в случае с водящим, когда он один должен реагировать на множество игроков, желающих скорее достичь «базы». Еще один пример — в компьютерной игре «World of Tanks» бывают ситуации, когда несколько противников выстреливают, обстреливают одного игрока, и он вынужден на это реагировать.

3. Количество действий за единицу времени (раз/час, раз/15 мин. и т. д.). Данный параметр показывает, насколько активно двигается ребенок и насколько активна вообще игра. Если, например, сравнить

футбол и шахматы, то совершенно очевидно, что в футболе игроки совершают больше движений руками, ногами, то есть делают больше работы за единицу времени. В шахматах игрокам дается время на обдумывание хода. Большую часть этого времени они сидят неподвижно, смотрят на доску, анализируют ситуацию и после этого двигают одну из фигур на новое место.

4. Вариативность действий. Под этим термином понимается диапазон различных действий, которые могут совершать игроки или фигуры. Чем он шире, тем игра интереснее, чем уже, тем скучнее. Например, в футболе игрок на поле может бежать медленно — быстро вправо — влево, прямо — обратно, может остановиться, может играть на так называемом «втором этаже» головой, принимать/отдавать мяч и др. Диапазон его действий достаточно широк. В относительно неторопливой игре шахматы сами игроки двигаются мало и, в основном, сидят, сосредоточенно анализируя ситуацию на доске. Зато на самом «поле брани» разные фигуры могут двигаться по-разному. Например, ладья ходит по горизонтали и вертикали, слон — по диагонали, конь прыгает через клетки и т. д. Каждая фигура может двигаться в любом из возможных для нее направлений.

Оценивая игру классики, можно заметить, что диапазон действий там невелик. Участники перепрыгивают из одного квадрата в другой на одной-двух ногах. Разных действий меньше, и они повторяются.

5. Площадь для игры в м². Один из количественных показателей, который важен с точки зрения возможности организации ДИП в разных местах. Чем больше места занимает площадка, тем меньше мест для ее устройства в городской среде. К примеру, обычная футбольная площадка часто имеет средние размеры 110 × 70 м (7700 м²). Это достаточно большая территория в масштабах города. Футбольная площадка для детей, в силу их возможностей и размера, часто занимает в два и более раза меньше места (около 3850 м² и меньше). Иногда используют поле для минифутбола, баскетбольную площадку, а в случаях дворового футбола с различным количеством участников и вовсе некоторое количество открытого пространства во дворе.

6. Движение частей тела. Части тела могут быть условно поделены на голову с шеей, руки, ноги, туловище. Этот показатель отражает то, какие части в основном двигаются у ребенка или взрослого в игре. Другими словами, какие части тела ребенок задействует и развивает. Например, сравнивая догонялки и некоторые настольные игры,

.....

нужно отметить, что в догонялках играющий задействует все части тела — он прыгает, бегает (ноги), уворачивается (корпус), размахивает руками. В настольной игре участник двигает фишки, фигурки, бросает кости и т. д. сидя, с помощью рук, т. е. в игре задействованы и двигаются только руки. Остальные части тела также двигаются — принимают естественные позы и, разумеется, не могут оставаться неподвижными в течение длительного времени, но все же не берутся в расчет.

7. Командная/некомандная игра. Показатель, который демонстрирует необходимость или отсутствие взаимодействия в команде с единой целью. Важно помнить, что ребенку требуется общение со сверстниками для полноценного развития. Так, например, к командным играм можно отнести баскетбол, футбол, волейбол и др. К некомандным: прятки, догонялки в их изначальных простых версиях.

8. Оборудование. В данном показателе кратко описывается количество и качество оборудования, необходимого для проведения игры. Могут вноситься поправки на количество игроков, место проведения, уровень и задачи игры. Например, для игры в футбол нужно небольшое поле, которое не обязательно должно соответствовать параметрам поля чемпионатов мира и др. Нужен один мяч. Часто в дворовом футболе нет судьи, реже исполняются угловые, реже назначаются штрафные и др.

9. Присутствие/отсутствие экстремальных состояний у ребенка в игре. Показатель демонстрирует экстремальные состояния умственного или/и физического характера или их отсутствие в игре. Например, в прятках пока игрок прячется и его не видит водящий, он пребывает в пассивном режиме наблюдения, но как только он решает достичь базы или как только его обнаруживает водящий, тут же возникает экстремальное физическое состояние, при котором ему из всех сил, быстрее чем водящему, нужно добежать первым до «базы», иначе он проиграет. В баскетболе до тех пор, пока игрок не получил мяч, он двигается в основном относительно пассивно. Как только мяч перешел к нему, он активно включается и становится ведущим. В этот момент он испытывает большее давление со стороны соперников, ему приходится анализировать ситуацию и двигаться гораздо активнее.

10. Возрастная группа. Если имеет место специфическая нацеленность игры на определенную возрастную категорию детей, то это необходимо отметить.

11. Место проведения. Здесь описывается место, где проводится игра, например, детский сад, общеобразовательная школа, торговый центр, двор жилого дома.

12. Взрослая/детская игра. В такие игры, как догонялки, прятки, выше ноги от земли, вышибалы, многие современные взрослые играли в детстве. И они считаются детскими. Однако фактически провести четкую границу между многими играми, назвав их исключительно взрослыми и исключительно детскими достаточно сложно. Так, например, в прятки могут играть не только дети, но и взрослые. В этом случае игра приобретает более серьезный, где-то профессиональный подход: взрослые спрячутся более хитро и ищут гораздо эффективнее. Шахматы считаются не совсем детской игрой. Однако многие дети играют в них с большим и интересом. Вместе с этим шахматы нельзя назвать простой игрой.

Приведенные параметры могут быть использованы для анализа любых игр как для детей, так и для взрослых. В качестве примера в табл. 1 проанализированы прятки, шахматы, догонялки.

Таблица 1

Критерии оценки игр

| Критерии оценки игр | | Название игры | | |
|---------------------------------|-------------------------------|---|----------|---|
| | | Прятки | Шахматы | Догонялки |
| Место проведения | Торгово-развлекательный центр | Чаще нет. Дети не знают друг друга. Не организованы | Нет | Чаще нет |
| | Детский сад | Реже. В целом игра ориентирована на более старших детей | Нет | Реже. В целом игра ориентирована на более старших детей |
| | Общеобразовательная школа | Да | Да | Да |
| | Двор жилого дома | Да | Возможно | Да |
| Условная возрастная группа, лет | | 6–14 | 6–14 | 6–14 |

Продолжение табл. 1

| Критерии оценки игр | | Название игры | | |
|---|-------------|---|--|--|
| | | Прятки | Шахматы | Догонялки |
| Вариативность действий (широкая/узкая) | | Игроки могут бегать, ходить в любую сторону, прыгать, наклоняться как угодно. Диапазон очень широк | Узкая. Игроки сидят за столом, переставляя фигуры на шахматной доске руками, иногда совершают естественные движения членами тела | Игроки могут бегать, ходить в любую сторону, прыгать, наклоняться как угодно. Диапазон очень широк |
| Количество одновременно играющих участников, min/max, среднее, чел. | | Min 2, Мах не ограничен, среднее — 10–12 | 2 | Min 2, Мах не ограничен, среднее — 10–12 |
| Инициатива для реагирующего, сменяется/не сменяется | | Для прячущегося — водящий, для водящего — прячущийся. Сменяется, случайна | Каждый из игроков для другого инициатор | Для водящего — убегающие, для убегающих — водящий («галя», «ляпа») |
| Движение частей тела | Голова, шея | Да | Нет | Да |
| | Руки | Да | Да | Да |
| | Ноги | Да | Нет | Да |
| | Туловище | Да | Нет | Да |
| Количество действий за единицу времени. | | В основном в игре участники (прячущиеся) стараются вести себя тихо и долго находятся в одном месте. Мелкими перебежками они пытаются подобраться как можно ближе к «базе» | За отведенное время игрок должен сдвинуть фигуру на доске. Игра достаточно медленная | Все игроки пассивно постоянно движутся относительно водящего, стараясь держаться от него подальше |

Окончание табл. 1

| Критерии оценки игр | Название игры | | |
|---|---|--|--|
| | Прятки | Шахматы | Догонялки |
| Командная/некомандная игра | Обычно некомандная игра | Некомандная игра | Обычно некомандная игра |
| Оборудование | Для прятков чаще используются все окружающие предметы, за чем можно спрятаться | Шахматная доска с фигурами, два стула, стол | Открытая площадка |
| Присутствие/отсутствие экстремальных состояний у игрока | Экстремальное состояние возникает, когда противники видят друг друга и каждый бежит и пытается успеть застучать по «базе», либо игрок, подобравшись как можно ближе к «базе», делает последний рывок, не видя водящего и надеясь на удачу | Физические экстремальные состояния отсутствуют, умственные могут иметь место | Экстремальное состояние возникает в ситуации, когда водящий догоняет игрока, а игрок, в свою очередь, убегает от водящего. В этой ситуации включается усиленная нагрузка на организм |
| Взрослая, или детская, или для всех | Больше детская | Больше взрослая | Детская |
| Площадь в м ² для игры | в среднем около 1600–2000 м ² от 40×40 м | в среднем около 2 м ² | в среднем около 1000 м ² |

Эти параметры дают возможность определить наиболее интересные и в то же время полезные игры для детей из существующих, не требующие каких-то сверхзатрат на оборудование или площадку проведения.

.....

Глава 2. Архитектурные особенности ДИП

.....

2.1. Динамическая и статическая составляющие ДИП

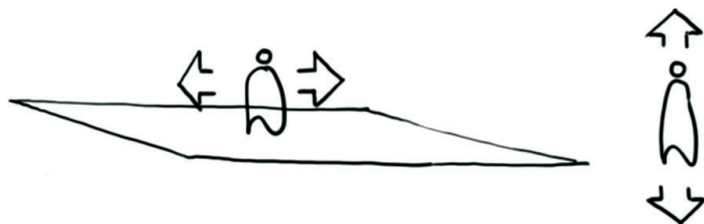
.....

Среднестатистические размеры детской игровой площадки варьируются в пределах от нескольких м² до тыс. м². Детские игровые площадки — это открытые пространства на свежем воздухе или в интерьере, наполненные чаще всего отдельно стоящими, связанными или не связанными друг с другом элементами. В обычных случаях они не требуют разработки сложных узлов соединения, фундаментов и другого инженерного оборудования.

Детская игровая площадка состоит из двух типов составляющих с точки зрения пребывания на ней: *динамическая* и *статическая* составляющие (см. рис. 7, а).

Начнем с динамической составляющей, то есть с частей, по которым человек движется. Горизонтальные коммуникации (связи) — перемещение по горизонтали — обеспечиваются ровной площадкой, а также всеми плоскими на высоте или глубине, то есть параллельными к земле поверхностями, по которым ходят. Вертикальные коммуникации, то есть вертикальные связи (движение по вертикали вверх и вниз) обеспечиваются различными элементами. В них входят: горки для катания (скатывания) сверху вниз, лазательные сетки, лестницы, пандусы, подвешенные канаты, стенки со специальными зацепами для лазания (см. рис. 7, б).

а



б

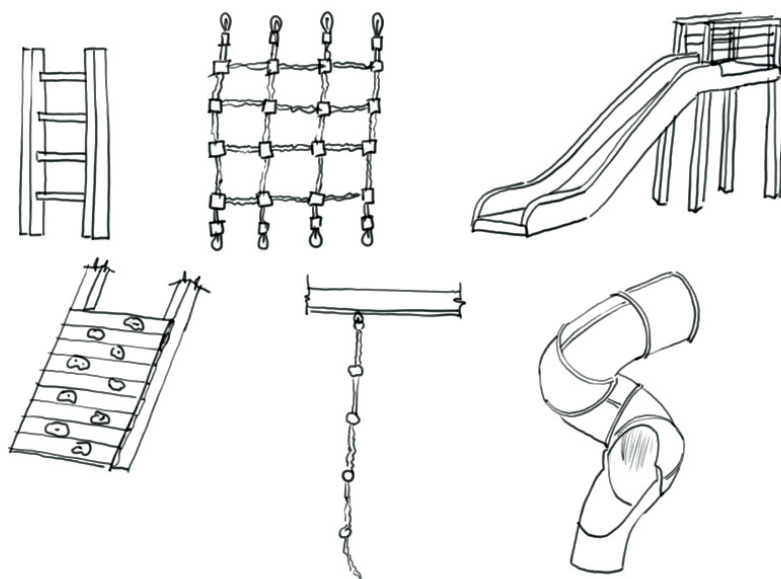


Рис. 7. Компоненты ДИП:

а — динамическая и статическая составляющие;
б — вертикальные коммуникации

Статическая составляющая этих архитектурных или, точнее сказать, средовых объектов, предполагает использование тех же плоских площадок для перемещения и остановки и проведения на них времени. Кро-

ме этого, часто в ДИП используют небольшие закрытые сверху и боков домики различной формы. Они могут иметь отверстия для входа/выхода, лазания, перелезания. На рис. 8 показаны примеры таких элементов.



Рис. 8. Статическая составляющая ДИП

Если мы говорим о среднестатистической площадке, то ее основные составляющие — относительно невысокие объекты (в среднем от 1–3 м высотой). В мире встречаются примеры высоких и очень высоких площадок, в которых обеспечена безопасность детей на должном уровне, однако это редкость.

Для работы над проектом важно понять, за счет чего архитектурными средствами достигается или усиливается интерес и живость в игре. Диапазон средств архитектора не так широк, но все же он представляет собой определенный арсенал. Если действие в игре связано с движением, то его всегда можно усложнить, добавив тем самым интереса, к примеру, на открытой площадке ребенку всегда сложнее увернуться от «гали», нежели на площадке с препятствиями. Любому горизонтальному движению всегда можно противопоставить вертикальное препятствие в виде стенки, столба, арки и др. Оно даст возможность увернуться и уравновесит шансы, если требуется их уравнять. Для убегающего это будет спасением, для догоняющего — препятствием. Основное количество действий на площадке происходит в горизонтальной плоскости. Однако вертикальное движение — переход на другой уровень — тоже имеет место. Подниматься вверх всегда сложнее, чем

спускаться. И в целом движение по вертикали требует больше сил и внимания. Но даже в этом движении можно создавать определенные препятствия.

Необходимо помнить, что при горизонтальном движении любая вертикальная коммуникация, а попросту — средство подъема на уровень выше или спуска на уровень ниже (пандус, лестница, канат или др.) — будет препятствием для движения в горизонтальной плоскости. Средства инициации интереса у играющих не заканчиваются на вышеперечисленных и могут быть разными в зависимости от игры.

Архитектурные средства предполагают работу над формой. Это значит, что архитектор, дизайнер задает форму элементу или сооружению в соответствии со своими предпочтениями, задачами игры, требованиями заказчика, а также определяет место его расположения. Кроме этого, архитектор, дизайнер работает с материалом элементов, то есть определяет, из чего будут сделаны эти самые элементы. И наконец он работает с цветом. Цветовая гамма решения полностью зависит от разработчика. На рис. 9 показан пример форм, материалов, цветов. Интересные современные решения пространств для детей читатель сможет найти, например, в журнале *Speech* [14].



Рис. 9. Пример детской игровой площадки Москве

2.2. Универсальное оборудование ДИП для нескольких игр сразу

Мы знаем множество примеров площадок для одной игры: стадионы для футбола, бейсбола, волейбола и т. д. Однако это достаточно затратно с точки зрения денежных средств, и в условиях экономии городской земли часто необоснованно. Гораздо рациональнее постараться создать возможность играть в разные игры на одной площадке. Это вполне можно делать. Наиболее частые примеры — совмещение волейбольной и баскетбольной площадок, ввиду того, что они имеют приблизительно сходные параметры. Архитектор или дизайнер должен научиться создавать универсальные игровые площадки. Для этого необходимо провести анализ игр и оборудования для них, выявить схожие и отличные черты, а затем постараться разработать общее оборудование, удовлетворяющее условиям выбранных игр.

Необходимо также отметить, что если оборудование невозможно использовать для нескольких игр, архитектор или дизайнер может предложить трансформируемые площадки, то есть те, в которых архитектурные элементы могут изменять свои параметры, адаптируясь к условиям разных игр.

2.3. Разделение возрастных групп детей на ДИП и зонирование игровых площадок

Площадки для разных возрастных групп детей должны быть отделены. Действительно, дошкольников надо отделять от школьников: у них разные интересы и психофизиологические возможности. Дошколята по большому счету еще осваивают мир: учатся ходить, бегать, воспринимать те или иные предметы. Им подойдут широко распространенные в наших дворах сегодня горки, качели, карусели, песочницы.

Школьников также нужно разделять на группы по возрастам. Однако школьная группа детей не всегда, например, в жилом дворе по факту делится на различные «кружки». Кто в детстве не играл со старше-

классниками?! С ними всегда интереснее, потому что они «старше и больше знают», «у них можно чему-то научиться». Но все же младшие и старшие школьники сильно отличаются друг от друга по всем параметрам, и разделение обоснованно в полной мере.

Поскольку детская игровая площадка часто требует отделения одной возрастной группы детей от другой, архитектор или дизайнер должен организовать различные, расположенные отдельно друг от друга, зоны. Другими словами, он должен «зонировать» площадку. Проектирование любой ДИП всегда начинается с зонирования, в котором архитектор или дизайнер в соответствии с действующими требованиями организует расположение, площадь функциональных зон, ориентацию.

2.4. Безопасность на ДИП и ее обеспечение

Безопасность детей — это самый важный вопрос, которому должно уделять максимальное внимание. «Российская Газета» ссылаясь на данные Всемирной организации здравоохранения, сообщает, что в России каждый год на ДИП происходит около 40000 несчастных случаев. Каждый десятый — смертельный [9]. Детская площадка должна быть продумана с точки зрения безопасности. Нет необходимости лишний раз говорить о том, что дети — это будущее нации, и нужно держать в приоритете этот вопрос. На момент написания учебного пособия в Российской Федерации действуют различные ГОСТы, СП, которые устанавливают требования к ДИП.

Приведенные ниже требования взяты из действующих нормативных документов и должны выполняться в архитектурном проекте ДИП. Среди требований указаны не все, а лишь часть — для ознакомления. С расширенным списком требований можно ознакомиться в источниках [2, 3, 4, 5, 11].

Так, на с. 4–5 ГОСТ 52169–2012 к ДИП предъявляются следующие требования: «4.3.1. Оборудование и элементы оборудования должны: ... соответствовать возрастной группе, для которой они предназначены; быть такими, чтобы риск, предполагаемый в игре, был явным для ребенка, и он мог его предвидеть». Это означает, что архитектор должен логически продумать каждый элемент. Препятствия, которые ребенок

.....

будет преодолевать, должны быть видимыми. Они не должны возникать «из ниоткуда», особенно учитывая специфику восприятия ребенком окружающей среды на относительно ранних стадиях его развития. Разумеется, если препятствие хорошо отличимо, это не дает стопроцентной гарантии того, что ребенок его увидит (ситуации могут быть разные), однако задача архитектора или дизайнера — свести к минимуму подобные опасности.

Далее в ГОСТ 52169–2012 указывается: «обеспечивать доступ взрослых для помощи детям внутри оборудования; не допускать скопления воды на их поверхностях и обеспечивать свободный сток и просыхание»; «4.3.7. Наличие выступающих элементов оборудования с острыми концами или кромками не допускается. 4.3.11. Углы и края любой доступной для детей части оборудования должны быть закруглены. Минимальный радиус закругления 3 мм. 4.3.12. Угол между стенками V-образных зазоров и щелей должен быть не менее 60°. 4.3.15. Закрытое оборудование, например, тоннели, игровые домики и т. п. с внутренним размером более 2000 мм в любом направлении от входа должно иметь не менее двух открытых доступов, не зависящих друг от друга и расположенных на разных сторонах оборудования. Конструкцией доступов должна быть исключена возможность их блокирования и обеспечена при необходимости возможность оказания помощи взрослыми детям без каких-либо дополнительных средств (например, лестницы, не являющейся составной частью данного оборудования). Размеры открытых доступов должны быть не менее 500×500 мм» [2, с. 5]. Чтобы выполнить вышеуказанное требование, архитектор должен стремиться дать максимально удобный доступ взрослых к любому элементу оборудования площадки для вызволения ребенка и оказания скорейшей медицинской помощи в случае травмы.

Также в ГОСТ 52169–2012 уточняется: «4.3.23.1. Конструкцией оборудования должна быть исключена возможность застревания тела, частей тела или одежды ребенка. 4.3.23.4. Диаметр круглых отверстий в твердых элементах конструкций должен быть не менее 100 мм и не более 230 мм. 4.3.23.6. Расстояние между гибкими элементами подвесных мостиков и неподвижными элементами конструкции должно быть не менее 230 мм» [2, с. 8–10]. Требования безопасности к конструкции тоннелей, в которых дети могут ползать, приведены в табл. 2.

Таблица 2

Требования безопасности к конструкции тоннелей

| Тип тоннеля | Длина, мм | Минимальный внутренний диаметр тоннеля, мм | Наклон тоннеля |
|--------------------------|---------------|--|--|
| Открытый с одной стороны | ≤ 2000 | ≥ 750 | $\leq 5^\circ$ Вход в тоннель расположен ниже его окончания |
| Открытый с двух сторон | ≤ 1000 | ≥ 400 | $\leq 15^\circ$ |
| | ≤ 2000 | ≥ 500 | $\leq 15^\circ$ |
| | Не ограничена | ≥ 750 | $\leq 15^\circ$ |

ГОСТ 52169–2012 регламентирует устройство лестниц. «4.3.24.2. Высота свободного падения h не должна превышать 3000 мм. 4.3.28.4. Расстояние от передней кромки одной (нижней) ступени до передней кромки следующей (верхней) ступени должно быть не менее 140 мм, ширина ступени должна быть не менее 110 мм... 4.3.28.5. При высоте лестницы более 2000 мм оборудуют промежуточные площадки с интервалом по высоте не более 2000 мм, шириной не менее ширины ступени и длиной не менее 1000 мм. 4.3.28.6. Лестница по всей длине не должна быть непрерывной, должна меняться ширина лестницы и ее направление (при наличии промежуточных площадок) не менее чем на 90° . Если в оборудовании площадки применяется трап, уклон трапа должен быть не более 38° » [2, с. 12–17].

Таким образом, при разработке детской игровой площадки важнейшей задачей архитектора/дизайнера является не только продумывание вариантов игр и особенностей времяпрепровождения детей, но и безопасность.

.....

Глава 3. Игры и возможности их архитектурной реализации в ДИП

.....

3.1. Основные подвижные игры

.....

Задача этой главы — рассмотреть наиболее подходящие игры из тех, что общеизвестны, играют десятилетиями и описаны в литературе, тем самым дав архитектору/дизайнеру возможность выбрать игру или разработать на основе чужой игры свою собственную, а затем спроектировать для нее ДИП.

Игры расположены в алфавитном порядке.

Некоторые рассмотренные ниже игры имеют определенную ориентацию на возраст. Например, игра «Калека» предполагает перекидывание мяча друг другу в статичной позе, что не очень интересно старшим школьникам, зато в определенной мере привлекает младших. Другие игры имеют выраженный гендерный характер, как например, «классики», в которые играют девочки.

3.1.1. Борьба на подушках

Хорошо известная забава, которая приносит детям много эмоций (см. рис. 10). Правила следующие: обычно двое участников, взяв в руки подушки, встают либо садятся на приподнятое над землей бревно и начинают бить ими друг друга. Задача каждого — сбить противника с бревна. Оставшийся на бревне объявляется победителем.

Архитектурные средства

С архитектурной точки зрения можно предложить различные условия, в которых сложно держать равновесие и которые дадут интерес

игре. Кроме этого, подушки можно заменить на другие мягкие элементы.



Рис. 10. Игра «Борьба подушками»

3.1.2. Британский бульдог

Эта игра — разновидность салок. Играет в среднем с десяток человек или больше. Суть в следующем: игроки делятся на бульдогов и остальных. В основной версии выбирается один бульдог. Определяются две зоны друг против друга, которые именуются «дом» и очерчиваются линиями. Зоны «дом» находятся на расстоянии приблизительно 15–20 м. Это расстояние есть основное поле действия игры. «Небульдоги» должны перебежать от одной черты к другой и быть не «заляпаны» «бульдогом», который караулит их в центре поля. Те, кого «галит» «бульдог», сами становятся «бульдогами» и в следующем раунде ловят оставшихся. Начало перебежки чаще всего сигнализирует судейское лицо.

Архитектурные средства

В своем классическом виде игра не требует какого бы то ни было оборудования, кроме предпочтительно мягкой поверхности пола (трава, ковер) для минимизации травм. Однако при желании дизайнер или архитектор может проработать оборудование, которое позволит сделать игру более интересной. Это могут быть специальные зоны, элементы для бульдогов. Для соперничающей стороны можно делать осо-

бые элементы, по которым было бы легче преодолевать зону бульдогов. В целом творческой фантазии есть где разгуляться.

3.1.3. Выше ноги от земли

Еще одна разновидность салок. Количество игроков от двух и больше. Водящий догоняет игроков и осаливает («ляпает») их. Если в момент осаливания ноги игрока находятся на земле, то акт засчитывается, и игрок выбывает, либо по другим версиям вместе с водящим осаливает оставшихся игроков, либо становится новым водящим. Если игрок успел запрыгнуть на дерево, лазательный или любой другой элемент, осаливание не считается. Игра проводится на площадке, границы которой определены.

Архитектурные средства

Эта разновидность салок дает дизайнеру или архитектору много свободы в вопросе развития оборудования. Он может спроектировать любые стенки, перепады высоты пола, различные лазательные сетки и другие элементы.

Рассмотрим возможности обеих сторон. Убегающие от «гали» игроки должны достаточно быстро и проворно очутиться на высоте, чтобы не быть заляпанными водящим. Это означает, что все элементы должны быть расположены относительно близко к играющим и, желательно, низко от земли, чтобы быстро на них вскочить. С другой стороны, если сетки, стенки и прочее будут на каждом шагу и играющие будут все время на них висеть, водящий не сможет никого осалить, тем более что поначалу водящий один (хотя это тоже можно изменить в правилах). Для баланса в игре часто вводится в правила определенное время нахождения на элементе, по истечении которого игрок обязан спрыгнуть на землю. Однако лучше всего, если ребята будут соревноваться в беге и верткости. А это значит, что «спасительное» оборудование не следует размещать слишком близко. Нужно заставить противников водящего много бегать.

Дизайнеру или архитектору также можно подумать над тем, чтобы убегающий игрок не высиживал отведенное для сидения на оборудовании по правилам время, а сидел там ровно столько, сколько ему позволяет его физическая или/и умственная форма. И чтобы это время было меньше времени, разрешенного для «спасения» на специальных элементах, то есть можно было бы подумать над тем, какие должны быть лазательные и прочие элементы, чтобы игрок не выдерживал долгого

пребывания/висения на них. Для водящего можно продумать такие механизмы и способы, которые он мог бы задействовать, чтобы «снять» игрока с оборудования — заставить его слезть. Не должно быть такого, чтобы убегающий чувствовал себя долгое или все время в безопасности. За счет всех этих элементов необходимо обеспечить игровой баланс.

3.1.4. Вышибалы

Интересная детская игра, в которой участвуют минимум три человека — двое — вышибалы и третий — водящий. Вышибалы встают приблизительно в 10–15 м друг против друга и бросают мяч (и) в водящего, который находится посередине между ними и пытается увернуться от мяча (рис. 11). Водящий может ловить «свечки», если поймает мяч до момента его удара о землю. «Свечки» дают водящему дополнительную «жизнь» в случае, если вышибалы попадут по нему мячом.

Архитектурные средства

Взяв за основу «вышибание», то есть осаливание с помощью мяча или еще чего-то, можно придумать много различных конструкций, оборудования и правил для игры с ними и тем самым организовать интересную площадку.



Рис. 11. Игра «Вышибалы»

3.1.5. Двенадцать палочек

Интересен вариант игры в прятки — «Двенадцать палочек». Минимальное количество играющих — два (водящий и один прячущийся). Обычно играет около десятка, но может и больше. Перед началом

игры ребята берут дощечку, которую, в свою очередь, кладут на камешек или брусок. Один ее конец соприкасается с землей, другой приподнят. На тот конец, который соприкасается с землей, кладут двенадцать палочек. Палочки должны быть отличимы от обычных сучьев или другого мусора. Водящий или игрок ударяет ногой по приподнятому концу дощечки, и палочки разлетаются. Время для того, чтобы ребята спрятались, появляется, пока водящий собирает и укладывает на место двенадцать палочек. После сбора всей конструкции в прежнее положение водящий начинает искать ребят. Первый игрок, которого нашел водящий, должен успеть добежать до дощечки и ударить по ней для того, чтобы не стать водящим. Если водящий успевает сделать это раньше, то найденный игрок автоматически становится водящим. И теперь ему нужно собрать все палочки и уложить, а бывший водящий становится простым игроком. Игра начинается заново, и все могут перепрятаться за это время.

Архитектурные средства

Для этого подвида прятки дизайнер или архитектор может предложить свой вариант процесса смены водящего с использованием придуманного и разработанного им оборудования. Это могут быть любые игровые элементы и действия с ними. Нужно просто проявить фантазию.

3.1.6. Догонялки, или салки, ляпы

Одна из наиболее популярных игр среди детей (рис. 12). Она имеет множество названий на различных языках, в том числе и на русском. В игру играют от двух человек и больше. Основная версия игры: с помощью считалочки либо по собственной инициативе выбирается «ляпа», далее дети разбегаются, а «ляпа» бежит за ними и ляпает одного за другим. «Ляпание» (осаливание) проводится путем дотрагивания до конечностей или корпуса человека. Как только игрок «заляпан», он тоже становится «ляпой», и они вместе бегут за оставшимися игроками. Игра заканчивается тогда, когда осален последний игрок. По другой версии игры, как только «ляпа» «осаливает» игрока, тот становится новым «ляпой» и бежит за оставшимися игроками. В этом случае игра должна быть остановлена судьей (если он есть), либо по желанию всех игроков, либо по истечении времени раунда.

Архитектурные средства

Поскольку в этой игре дети свободно видят друг друга и бегают друг за другом, то есть игра очень динамичная, дизайнер или архи-

тектор может создавать множество препятствий, которые усложнят игру для «ляпы» и остальных играющих. Это накалит страсти на площадке и сделает игру более интересной. Таковыми элементами могут быть высокие и низкие стенки, повышения и понижения рельефа. Это, в свою очередь, естественно потребует проработку каждого элемента с точки зрения безопасности, для того чтобы свести количество травм к минимуму.

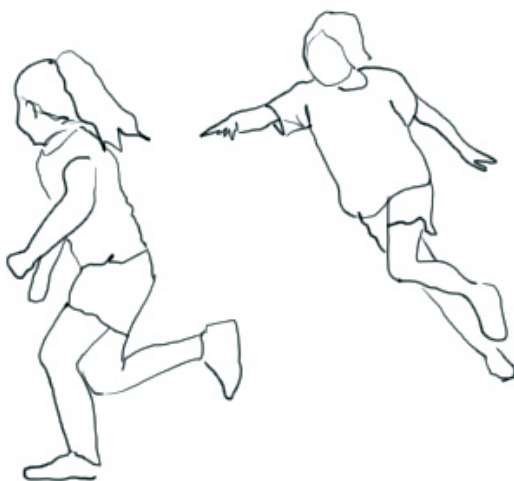


Рис. 12. Игра «Догонялки»

3.1.7. Жмурки

Игра пользуется популярностью очень давно. Суть ее сводится к тому, что в небольшой компании (5–8 человек) одному из них завязывают глаза и далее он пытается поймать (ухватить) одного из играющих (рис. 13).

Архитектурные средства

Поскольку водящий играет с закрытыми глазами, а с помощью глаз человек получает большинство информации, его мобильность резко ограничена. Пространство для игры не должно содержать острых предметов и любых других, которые могут причинить вред водящему и играющим. Площадка для игры не может быть большой, потому что это не обеспечит баланс игры, ведь игроки разбегутся, и водящий не сможет никого поймать. Это означает, что архитектурная задача здесь переходит больше в дизайнерскую и сводится к органи-

зации небольшого, желательно замкнутого либо как-то ограниченно-го, свободного от любых элементов пятачка.

Дизайнер или архитектор может подумать над тем, как можно было бы обеспечить водящему лучшие возможности для поимки остальных игроков. И наоборот: как остальным игрокам можно лучше спрятаться или оставаться в недосягаемости (хоть водящий итак никого не видит) от водящего.



Рис. 13. Игра «Жмурки»

3.1.8. Зарница

Военно-спортивная игра, которая была массово распространена в СССР. В основном в нее играли дети в пионерских лагерях. Количество игроков не ограничено. Правила: участники делятся на две команды, цель — захватить флаг или другой предмет противников. У каждого участника есть индикатор его участия в игре — погоны (по два на каждом плече). Исключить игрока из игры можно, сорвав эти погоны. Если у участника остался один погон, то он считается раненым и передвигается медленным ходом (не бегает).

Архитектурные средства

Поскольку участники двигаются пешком, а также используют руки, архитектор или дизайнер совершенно не ограничен в выборе препятствий. Оборудование может включать в себя стенки, домики (военные базы), перепады рельефа. Игра рассчитана на использование большой территории, поэтому элементы могут быть разбросаны по всей карте.

3.1.9. Земля — лава

Хорошо известная игра, пользуется большой популярностью среди детей. Суть в следующем: играют несколько детей, которые представляют себе (договариваются между собой), что пол, асфальт, земля, трава или др. — это лава, зыбучий песок или трясина, которая смертельно опасна для передвижения по ней. По этой причине передвигаться разрешается по мебели (если играют в интерьере), любым другим элементам из присутствующих в окружающей среде.

Архитектурные средства

При ее организации проектировщик может предложить специальное оборудование, которое будет предназначено для того, чтобы сделать игру интереснее. Например, приблизительно представляя возможности и физические параметры детей той или иной возрастной группы, архитектор или дизайнер может спроектировать максимальное для преодоления расстояние с одного элемента на другой. Он также может разработать оборудование, на котором неудобно находиться либо неудобно переползать с одного на другое. Стилистика такой площадки возможна самая разнообразная. К примеру, можно сделать мебель (столы, стулья) в разы больше, чем человек. Они могут быть с плоскими и наклонными поверхностями, разных цветов.

3.1.10. Змейка

Всем известная детская игра (рис. 14). Лучше, чтобы играло от десяти человек и больше. Так будет интереснее. Правила просты: дети выстраиваются в цепочку и держат друг друга за руки. Во главе цепи становится ребенок или взрослый, который направляет движение в любую удобную ему сторону. Задача всех, кто в цепи, — удержаться в ней, при этом двигаясь строго по траектории, которую назначает «голова». Особенно тяжело в данном процессе приходится «хвосту». Все, кто не выдерживает и «отпадывает» по дороге, становятся автоматически проигравшими.

Архитектурные средства

Архитектурное развитие ДИП для данной игры может заключаться в разработке специальных препятствий для движения «змейки». Это могут быть стенки для изменения горизонтальной траектории, а также различные пандусы для изменения траектории движения по вертикали. Как и в других играх, здесь тоже следует уделить максималь-

ное внимание безопасности детей и возможно активно применять мягкие материалы.



Рис. 14. Игра «Змейка»

3.1.11. Казаки-разбойники

Игра, в которую, наверное, каждый играл в детстве. Участники делятся на две команды в среднем по 4–6 человек: на казаков и разбойников. Задача казаков — поймать всех разбойников, дотронувшись рукой. При этом проговаривается специальная фраза: «красная печать, никому не убежать». Освободить разбойника может другой разбойник, который подбегает к нему и произносит: «зеленая печать, можно убежать». Фразы могут быть и другими. Задача разбойников — захватить штаб казаков. Сделать это они могут только все вместе. И казаки, и разбойники не ходят поодиночке. Разбойники придумывают несколько паролей, один из которых правильный. Это может быть слово или набор цифр. После поимки казаками разбойника (ков), казаки его (их) пытаются. Когда разбойник перестает терпеть, он произносит пароль, а казаки угадывают — правильный он или нет. Если он правильный, то казаки побеждают, если нет, побеждают разбойники.

В другой версии, когда разбойники убегают, они оставляют за собой много стрелочек для того, чтобы казакам было легче искать. Обычно время для того, чтобы спрятаться, составляет 15–20 мин. Пойманного разбойника сажают в темницу, и он уже не может убежать. Казаки оставляют охрану и бегут искать остальных. В темнице разбойника пытаются заранее оговоренными пытками, не причиняющими вреда здоровью, а также не оскорбляющими его. Задача казаков та же — вывести пароль.

Архитектурные средства

Поскольку игра играется на обширной территории, архитектурных решений может быть много, и они могут быть различными. Это — домики, перепады рельефа, вертикальные коммуникации, лабиринты из стенок и др.

3.1.12. Кот в углу

Классически эта игра выглядит следующим образом. Играют пять человек, один из которых выбирается в качестве «кота». Площадка — квадратная в плане (рис. 15). Углы могут быть каким-то образом оформлены и, тем самым, зафиксированы. По специальному сигналу каждый игрок должен поменять свой угол на другой. Во время этого процесса задача «кота» — занять один из углов быстрее другого участника. Тот участник, который не занял свой угол, объявляется «котом», и игра повторяется.

Архитектурные средства

Студент в своем проектном предложении может изменить размеры площадки, кроме того, он может сделать больше углов в фигуре площадки и ряд других любых дополнений, которые пожелает.

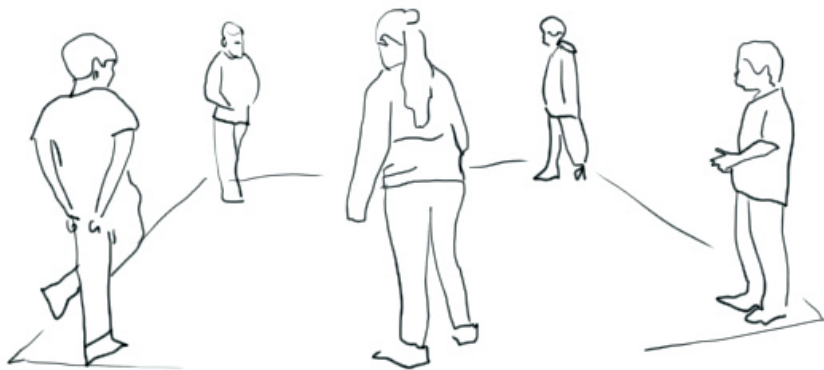


Рис. 15. Игра «Кот в углу»

3.1.13. Мокрая курица

Игра известна и популярна в России. Это также вид догонялок, схожий со жмурками и имеющий свои особенности. Играет несколько человек. На начальном этапе выбирается водящий. Водящему завязыва-

ют глаза, раскручивают, отпускают. Его задача — поймать и распознать игроков. Игроки передвигаются по земле и лазают по различному детскому игровому оборудованию. Водящему лазать по оборудованию запрещается. Однако он может ловить участников за любые части тела и опознавать игроков по ним. Оказавшись на лазательном оборудовании, участники уже не могут по правилам отойти от него дальше, чем на метр. Таким образом, они как бы «привязаны» к нему. По правилам в помощь водящему (для соблюдения баланса игры) предоставлены два режима (каждый длительностью по 5 с, один раз в течение одного раунда игры), с помощью которых ему будет проще поймать игроков. Первый — когда водящий кричит: «Стоп, Земля!». Начиная с этого момента все, кто находится на земле, обездвижены на 5 следующих секунд. Второй — когда водящий кричит: «Стоп, Луна!». После этого все, кто находится на лазательном оборудовании, «застывают» на 5 с. Если водящий поймал и опознал игрока, то этот игрок становится новым водящим.

Архитектурные средства

Необходимо отметить, что поскольку дети быстро передвигаются по оборудованию, а также между ним ходит ребенок с завязанными глазами, следует уделить как можно больше внимания обеспечению безопасности играющих. Составные части оборудования не должны иметь острых углов, опасных щелей, и лучше, чтобы они имели мягкие внешние поверхности — во избежание травм. Вариации на тему оборудования могут быть любые.

3.1.14. Пейнтбол

Современная игра, получившая широкую популярность последние два десятилетия в России (рис 16). Игра требует специального оборудования. Суть ее сводится к тому, что игроки делятся на команды в среднем по 4–7 человек. Каждый игрок имеет специальный маркер — оружие, которое стреляет шариками с краской. Задача — выбить чужих игроков, попав в них, и выполнить поставленные другие игровые цели. Фактически это оружейная перестрелка, но только краской.

Архитектурные средства

Для такого рода мероприятий создают специальные полигоны. На этих полигонах множество препятствий, за которыми участники прячутся и ведут стрельбу. Очень часто такие полигоны заставлены чем попало: ящиками, покрывками и проч. Архитектор или дизайнер же

может придумать специальные ограждения, которые усилят эмоции в игре, он может применить различные цвета и гармонизировать среду.



Рис. 16. Игра «Пейнтбол»

3.1.15. Перетягивание каната

Хорошо известная детям и взрослым игра (рис. 17). Участники делятся на две чаще всего равные команды. Количество игроков может быть разным. Если речь не идет о серьезных любительских или профессиональных соревнованиях, то в большинстве случаев организаторы игры стараются уравновесить силы двух команд. В основном, это дети приблизительно одного возраста и уровня физического развития. Бывают случаи, когда равновесие не симметричное — например, в одной команде один или двое взрослых, а в другой — множество детей. Задача каждой команды — совместными усилиями, взявшись за канат с одной его стороны, перетянуть его на свою сторону (за срединную линию), тем самым продемонстрировав свою силу и умение работать в команде. Игра не из числа тех, в которые играют целый день. Она достаточно однообразна. Однако при интересной организации процесса перетягивания дети могут играть в нее довольно часто.

Архитектурные средства

С точки зрения архитектурно-дизайнерской организации канату можно с помощью специальных устройств задать более сложную траекторию движения. Траектория может иметь острые и тупые углы.

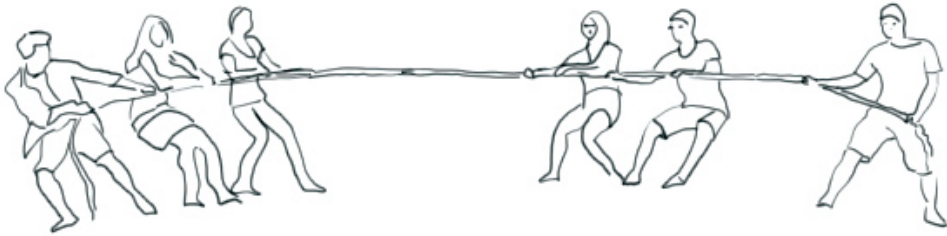


Рис. 17. Игра «Перетягивание каната»

3.1.16. Пирог

Для игры необходимо место, которое в рамках игры именуется «Пекарня», где участники, обычно их 5–6 человек, могут сидеть (ступени, стулья, скамья). Также требуется отдаленный объект, например, дерево, столб или др. и небольшое поле для догонялок. Один игрок назначается пекарем, второй — покупателем, остальные участники — отдельные пироги.

Игра начинается с того, что пекарь отправляет покупателя к отдаленному объекту, чтобы тот не слышал разговор между пекарем и пирогами. Пекарь назначает каждому пирогу начинку (например: яблочный, вишневый, грушевый, черничный и т. д.). затем подзывает покупателя. покупатель вопрошает: «Пекарь-пекарь, я хочу купить пирог». Пекарь спрашивает: «Какой ты хочешь пирог?». Покупатель называет начинку пирога, например, яблочный. Если один из сидящих «пирогов» имеет такую начинку, он вскакивает, и бежит к отдаленному объекту. Его преследует покупатель в надежде осалить. Оба: покупатель и пирог — должны дотронуться до отдаленного объекта, прежде чем бежать обратно. Если пирог возвращается не осаленный, он сохраняет свое место. Покупатель, уходя из пекарни, платит пекарю условно сумму денег путем удара по ладони пекаря своей ладонью и произнеса сумму вслух. Если пирог осален покупателем, в следующей игре он становится следующим покупателем, а покупатель — пирогом.

Архитектурные средства

Развитие архитектурно-дизайнерского решения может получить площадка для догонялок, где соревнуются покупатель и пирог. На ней можно создавать различные препятствия, которые участники должны преодолеть. Кроме этого, необходимо уделить внимание месту, где покупатель общается с пекарем и пирогами.

3.1.17. Поймай

Общеизвестная игра, особенно распространена в США (рис. 18). Суть в том, что двое человек кидают друг другу один мяч или фрисби. Формально ее сложно назвать игрой, потому что в ней нет как таковых правил, и это, скорее, исключение из общего списка приведенных здесь игр. Единственное правило: получил мяч — бросай его обратно. В нее играют дети, но также игра очень часто проводится между взрослым (чаще отцом) и ребенком. В особенности, в ранние годы жизни такая игра помогает ребенку развить его пространственную координацию. В своем классическом виде она не требует специального поля (кроме небольшой лужайки), и оборудования, кроме мяча.

Архитектурные средства

При разработке ДИП для данной игры дизайнер или архитектор может добавить различные стенки и препятствия для полета мяча (кольца и др.), чтобы усложнить игру.



Рис. 18. Игра «Поймай»

3.1.18. Прятки

Игра прятки — одна из самых интересных и захватывающих игр (рис. 19). Наверное, все в детстве играли в прятки. Правила простые: есть водящий, он ищет остальных ребят. Обычно играет больше десятка человек, минимальное количество — два. Игра начинается с того,

.....

что водящий закрывает глаза или отворачивается и считает, обычно до 30. Остальные в это время разбегаются и прячутся за всем, чем можно спрятаться. Далее водящий начинает искать детей. А их задача (в одной из версий игры) — добежать до места («база»), откуда водящий начал водить, раньше него и громко постучать (чаще всего это кусок стены или ворота) по стене рукой, тем самым отметившись как победитель. Если водящий заметил прячущегося, он должен его застучать раньше (то есть тоже постучать в ворота), чем тот добежит до «базы», прокричав его имя. Благодаря этому правилу водящий держится близко к воротам, чтобы никого не пропустить. В момент, когда водящий обнаружил прячущегося, им обоим ничего не остается, кроме как бежать наперегонки до ворот. На практике водящий не всегда соревнуется с прячущимся, потому что случаются ситуации, в которых водящий оказывается далеко от ворот, а прячущийся — близко. И тогда попросту нет смысла бежать — все равно проиграешь. То же самое относится и к прячущемуся. Вариаций игры может быть много, но суть одна: одни прячутся, другие ищут.

Характерная черта игры в том, что дети, чтобы спрятаться, используют все доступные выступы, элементы, стены домов, повышения и понижения рельефа. Другими словами, дети приспособливают, или точнее, вынуждены приспособливать окружение для нужд упрятать себя от водящего.

Возникает резонный вопрос: зачем делать искусственную площадку для прятков, если можно использовать существующую окружающую предметно-пространственную среду? Постараемся на примере этой игры ответить на него. Во-первых, здесь нужно отметить, как уже было сказано, что для этой игры любая площадка не подойдет. Слишком открытая или слишком насыщенная элементами площадка не обеспечит баланс. Поэтому всегда можно заметить, что дети играют часто именно там, где можно хорошо спрятаться и в то же время хорошо быть обнаруженным. Однако если площадка не сбалансирована, например, очень открыта, то площадь территории для того, чтобы прятаться, увеличивается автоматически. Другими словами, дети так или иначе вынуждены использовать существующие вокруг препятствия. И если невозможно спрятаться за 10 м от базы, потому что нет физического препятствия (площадка открыта), то приходится прятаться за 40 м, потому что только там есть, например, кусок старой стены. Баланс площадки обеспечивает равные возможности соперничающих команд и естественным образом влияет на интерес к игре. Если этого не происходит, то игра

быстро надоедает, потому что кто-то постоянно выигрывает, а кто-то проигрывает. Во-вторых, на естественных площадках могут встречаться травмоопасные элементы, потому что они не были спроектированы для нужд детской игры. Другими словами, дети играют в игру на непригодной, несертифицированной площадке.

Архитектурные средства

Если архитектор предложит площадку, которая будет разработана специально для того, чтобы на ней можно было искусно прятаться и галить (будет присутствовать равновесие) и она будет отвечать требованиям безопасности, это будет профессиональный подход к играм на ДИП. Зададимся вопросом: как должна выглядеть среда, для того чтобы в ней можно было качественно прятаться? То есть встанем на сторону прячущихся и поможем им спрятаться. Во-первых, оборудование должно полностью закрывать ребенка. Ребенок может не только стоять, но и сидеть или даже лежать. Другими словами, размеры по высоте оборудования для стоящего ребенка должны быть не менее 1,5 м. Во-вторых, прячущийся ребенок должен наблюдать за водящим, ему необходимо видеть, куда он идет, для того чтобы воспользоваться моментом и застукать по стене или воротам. Для того чтобы видеть водящего, необходимо высунуть голову из укрытия, а это значит увеличить шансы быть обнаруженным. Следовательно, нужны специальные щели в оборудовании, которые позволяют видеть водящего, но не быть обнаруженным. Эти щели могут быть очень узкими, ведь близко сидящий прячущийся увидит водящего, а водящий издалека, даже если и увидит, что за щелью кто-то есть, все одно не поймет, кто это.

Рассмотрим теперь игру с точки зрения водящего, ведь у него тоже должны быть возможности для поимки прячущихся, или, другими словами, игра должна быть уравновешена с точки зрения возможностей всех игроков. Во-первых, нельзя близко ставить стены, блоки и прочее к главным воротам, потому что это сведет на нет все усилия водящего. Прячущиеся будут выскакивать неожиданно для водящего и не оставлять ему шансов застукать их. Необходима определенная открытая зона перед главными воротами, чтобы у водящего был шанс увидеть противника заранее. В идеале нужно свести баланс оборудования к ситуации, когда водящий и прячущийся находятся на одинаковых расстояниях от главных ворот, и только скорость каждого из них решит, кто победит. Во-вторых, водящий, видя, что за теми или иными щелями кто-то есть, должен знать, что прячущийся прилагает больше

сил, чем должно быть, к тому, чтобы обнаружить водящего. Речь идет о том, что всякий прячущийся может очень долго сидеть за стенкой и смотреть в щелочку за водящим в своем «насиженном месте». Это удобно. Так просидеть он может до конца игры. Задача архитектора и дизайнера сделать слежку менее удобной и вообще заставить прячущегося больше двигаться. Это значит, что нужно так устроить щелочки, чтобы прячущийся прилагал больше усилий, например, делал это лежа, или в неудобном состоянии. Кроме этого, нужно так организовать «заслоны», чтобы прячущегося можно было под страхом обнаружения заставить много перемещаться в среде. Это значит, что стенки нужно поставить так, чтобы не будучи увиденным он или она мог улизнуть из зоны, к которой приближается водящий.

Баланс должен заключаться в том, чтобы площадка не имела заведомо выигрышных мест, то есть тех мест, использование которых многократно увеличивает шансы на выигрыш. У ребенка могут быть определенные территориальные предпочтения в площадке, но он должен понимать, что шансы проигрыша одинаковы везде. В любом месте водящий может его застукать. Задача дизайнера или архитектора — сбалансировать площадку так, чтобы результат игры зависел исключительно от умственных и физических способностей ребят.

Размеры площадки для игры в прятки не должны быть очень большими. Средний размер всего поля может быть в пределах 40×40 м, 50×50 м (1600 м^2).



Рис. 19. Игра «Прятки»

3.1.19. Прятки наизнанку

Интересная детская игра. Играет с десяток человек и больше. Выбирается водящий. Его задача — спрятаться от всех ребят. Ребята собираются в одном месте, закрывают глаза и начинают считать до 50-ти. В это время водящий прячется, но он старается найти такое место, где бы вместе с ним могло одновременно спрятаться большое количество человек. Заканчивая отсчет, ребята громко восклицают: «Раз, два, три, мы идем искать!». После этого дети разбредаются по площадке в поисках водящего. Тот, кто его нашел, не подавая ни звука, прячется рядом с ним. Так делает каждый, когда находит водящего и всех, кто «неожиданно» исчез. Игра заканчивается, когда последний оставшийся находит всех.

Архитектурные средства

Для этой игры нужна специфическая площадка. Во-первых, желательно, чтобы она имела определенные территориальные ограничения для того, чтобы дети не убежали слишком далеко. Во-вторых, архитектору или дизайнеру предоставляется возможность разрабатывать специальные места, где можно прятаться большим количеством людей (к примеру, десяти одновременно). Проектировщику придется вдуматься в то, что это могут быть за места. Как они могут быть организованы? Как можно спрятать на небольшом кусочке несколько пусть и не взрослых, но людей? Сколько места занимают дети, стоящие или сидящие очень близко друг к другу? В-третьих, сама площадка должна быть организована так, чтобы иметь множество уровней и дополнительных элементов (препятствий) — таких, чтобы игроки, ищущие водящего, не держали друг друга постоянно в поле зрения, а могли, грубо говоря, завернуть за угол или спуститься по пандусу в трех метрах от другого участника и «исчезнуть». Необходимо предусмотреть множество пересекающихся маршрутов на площадке. Кроме этого, нужно обеспечить равновесие на площадке, чтобы игроки, думая о том, где мог бы спрятаться водящий, не представляли себе одно или два места, потому что они самые удобные, и сразу бежали туда, а по-настоящему не знали бы где искать, потому что все места, даже на уже освоенной, изученной, много раз игранной площадке, равноценны по возможности в них спрятаться. Другими словами, желательно сделать так, чтобы каждый игрок с момента начала игры имел в голове около 10–15 мест, которые он знает, где мог бы с его точки зрения спрятаться водящий, и напротив, не бежал бы в одно место, потому что только там и мож-

но удобно сидеть. Так площадка не сможет никогда надоесть детям. Равновесие сил будет обеспечено. Для этого нужно хорошо продумать решение и даже ставить определенные эксперименты, в том числе с привлечением детей.

Поскольку вышеуказанное логически нас подводит к тому, что площадка должна быть многосложной, развитой, это, в свою очередь, означает, что некоторые дети могут в ней потеряться, особенно те, кто на ней впервые. Разумеется, такая дезориентация временна и после определенного опыта пребывания на площадке она исчезнет, но все же этот аспект следует продумать. Возможно, для этого лучше использовать графические указатели с общей картой площадки и местом, где находится сейчас ребенок. Дополнительно к этому не нужно делать абсолютно глухие вертикальные поверхности, необходимо прорабатывать прорези, щели, окна, перфорацию, для того чтобы дети могли ориентироваться. Многосложность площадки потребует проработки безопасности пребывания на ней детей. Каждый элемент, а на такой площадке их будет много и даже очень много, должен быть продуман с точки зрения травмобезопасности в соответствии с действующей нормативной литературой, а также с точки зрения логики и здравого смысла.

3.1.20. Твистер

В игру любят играть как дети, так и взрослые (рис. 20). Обычно играет 2—3 человека. В своем классическом виде она требует специальный коврик, размером 160×140 см. Этот коврик расстилается на полу. На нем изображены 24 круга в четырех рядах. Каждый ряд выделен своим цветом. Задача участников с помощью ведущего (судьи) и его специальной рулетки ставить одну из четырех своих конечностей, которая выбрана рулеткой, на один из кругов определенного цвета. После нескольких таких ходов участники переплетаются друг с другом или/и им становится неудобно, и кто-то не выдерживает. Он или она объявляется проигравшим.

По желанию проектировщика игра может быть изменена. В нее можно добавить большее количество игроков или новые вертикальные плоскости с кругами или другими геометрическими фигурами.

Архитектурные средства

С точки зрения занимаемой площади место для игры небольшое, однако разработать удобную игровую среду — задача достаточно сложная. Архитектор волен делать игровые плоскости под разными угла-

ми, предлагать различные цветовые решения, а также разбивку игровых плоскостей на ячейки для прикосновения.



Рис. 20. Игра «Твистер»

3.1.21. Тише едешь — дальше будешь

Веселая детская игра, в которую также могут играть и взрослые (рис. 21). Играется на площадке, на которой с двух противоположных сторон на земле или полу рисуются линии (параллельные друг другу). Между линиями от 20 до 50 м. В игре может принимать участие в среднем десять человек. Участники выбирают водящего. Водящий встает за одну из линий спиной к линии и игрокам, оставшиеся игроки встают за противоположную линию. Водящий говорит фразу: «Тише едешь — дальше будешь! Стоп! Во время того, как водящий произносит фразу до слова «стоп», задача игроков — добежать как можно быстрее до линии, где стоит водящий. Как только он произнес «стоп», он резко поворачивается к игрокам, игроки замирают. Если кто-то из участников не успел остановиться и продолжил движение, он выбывает из игры. Выигрывает тот участник, который быстрее добежит до водящего и прикоснется к нему. Этот игрок становится новым водящим. Для усложнения игры и придания ей интереса водящий в разных темпах произносит слова.

Архитектурные средства

Архитектор вправе усложнить пространство, которое игроки преодолевают до водящего. Это могут быть стенки, сетки и другое оборудование, которое задержит участников в процессе движения.



Рис. 21. Игра «Тише едешь — дальше будешь»

3.1.22. Третий лишний

Очень интересный вид салок, держащий в постоянном напряжении всех игроков. Выбирается водящий, который должен осалить одного убегающего от него игрока — третьего лишнего. Лучше, чтобы играли несколько человек — 10–14. Все остальные игроки, кроме этих двух, разбиваются по парам и встают в круг. Каждая пара представляет собой стоящих одного за другим участника, обращенных в центр круга. Начинается погоня водящего за убегающим. Водящий стартует из центра круга, убегающий — из зоны за пределами круга. Убегающий («третий лишний») в любую секунду может снять с себя необходимость быть преследуемым, если встанет перед любой из пар людей, образующих круг. Другими словами, он становится третьим в очереди спереди (ближе к центру круга). При этом он должен произнести: «Беги!» или «Третий — лишний!». Этим он «отвязывает» от себя погоню, заставляя теперь стоящего в этой очереди с другого конца игрока убежать от водящего. Так может происходить за игру много раз. Задача водящего — осалить убегающего, дотронувшись до него. Если это происходит, то превращает догоняющего в убегающего, а убегающего — в водящего.

Архитектурные средства

В оригинальном виде игра не требует каких-то специальных игровых элементов, однако любое движение участников по горизонтали может быть усложнено дополнительным оборудованием. Задача архитектора или дизайнера — вдуматься в игровой процесс и предложить усиливающие игру элементы.

3.1.23. Царь горы

Очень интересная игра, в основном для мальчиков, потому что в ней задействуют физическую силу и ловкость (рис. 22). Количество играющих 5–6 человек. Перед началом игры выбирают небольшой холмик в несколько метров с пологим склоном. После этого выбирают «царя горы» либо без выбора бегут на холм и начинают друг друга сталкивать с этой горы. Чаще всего на горе остается один игрок. Оставшись один, он должен продержаться определенное количество времени, не давая остальным скинуть себя с холма. Победитель тот, кто дольше продержался. Игра связана с тесным физическим контактом и играется на наклонной поверхности, поэтому во избежание серьезных травм покрытие горки должно быть мягким. Снег также хорошо амортизирует при падении.

Архитектурные средства

С точки зрения архитектурно-дизайнерского решения площадка может иметь самые различные формы. Архитектор может организовать «гору» через соединение разных объемов друг с другом.



Рис. 22. Игра «Царь горы»

3.1.24. Чай-чай-выручай

Разновидность салок, в которую дети очень любят играть (рис. 23). Количество игроков такое же, как в салках. Выбирается водящий. Его задача — осаливать игроков (дотронувшись до одежды), которые разбегаются от него по площадке. Если водящий осалил участника, тот встает на месте, разводит руки и кричит: «Чай-чай-выручай!». Оставшиеся «на свободе» игроки могут его «расколдовать». Для этого им в разных вариациях игры нужно дотронуться до него или проползти у него между ног или сделать еще что-нибудь. Водящий побеждает тогда, когда все до единого осалены. Водящим в следующем раунде игры становится первый осаленный.

Архитектурные средства

Площадка для игры должна иметь определенные размеры и обеспечивать равные возможности водящему осаливать игроков, а игрокам — уворачиваться и убегать от водящего.



Рис. 23. Игра «Чай-чай-выручай»

3.2. Дополнительные игры

Прежде всего нужно отметить, что в мире существует огромное количество игр. Все они различны по своим параметрам. Для многих из них в их общепринятом действующем виде, как например для «камень-ножницы-бумага», невозможно разработать детскую игровую площадку с архитектурными решениями, потому что эта игра играется на руках. Задача этого параграфа — познакомить с несколькими

.....

общеизвестными играми в рамках учебного пособия, то есть познакомить с их правилами и особенностями. Возможно, это поможет архитектору/дизайнеру разработать свою собственную игру, либо модифицировать уже известную, для которой он затем спроектирует игровую площадку архитектурно-дизайнерскими средствами. Игры расположены в алфавитном порядке.

3.2.1. Бегемотики

Занимательная игра, которая будет интересна в первую очередь детям младшего и среднего школьного возраста. Играет от трех человек, лучше — шесть и больше, чтобы игра была интереснее. На открытой площадке рисуется круг диаметром 3—3,5 м. Затем круг делится на сектора, обычно по количеству участников. Выбирается водящий, который затем встает в центр этого круга и с закрытыми глазами начинает читать стишок: «Бегемотики бежали и на кнопку нажали! Стоп!». До момента, пока он произнесет слово «Стоп», игроки бегают внутри круга. Услышав «стоп», дети замирают на месте. После этого водящий называет любую цифру одного из секторов круга, не открывая глаз. Игрок, оказавшийся в данном секторе, резко начинает убежать в сторону. Водящий ждет какое-то непродолжительное время и снова кричит «Стоп!». Затем он открывает глаза и старается угадать расстояние до убежавшего игрока в различных видах шагов, которые выберет сам («лилипутские», «шаги гиганта», «обычные», «полуметровые» и др.), озвучивая определенное их количество. После этого он обозначенными им же шагами движется к игроку, его цель — осалить убежавшего. Если это удастся, то он выигрывает, и осаленный игрок становится водящим, если нет, вся игра повторяется заново. Во время движения водящего к игроку остальные участники контролируют правильность выполнения шагов.

3.2.2. Бомбочки

Хорошо известная детская игра, в которой чаще всего участвуют два человека. Обычно играется на песочном пляже, в песочнице. Один игрок закапывает руку в определенной позе: растопыренная ладонь, сжатая в кулак ладонь, ладонь с пальцами крест-накрест, согнутая ладонь, ладонь на боку и др. По договоренности «заминированными» могут быть ноги вместе с руками, а также ноги отдельно. Задача второго игрока — «разминировать» конечности первого. Сделать это нужно,

.....

не касаясь самой конечности. По договоренности могут быть несколько предупреждений при случайных касаниях. Проигрывает тот, кто касается конечности большее количество раз.

3.2.3. Воробьи-Вороны

Веселая игра, в которой участие могут принимать как дети, так и взрослые сразу и по отдельности (рис. 24). Игра играется веселее, если участвует человек 20–30. Они делятся на две равные команды — воробьи и вороны, встают друг против друга в линию через 1,5–2 м. От каждой такой линии любой команды в противоположную сторону около 10–15 м до линии «дома», за которой и те, и другие (и воробьи, и вороны) могут чувствовать себя в безопасности. Игрой управляет ведущий, который выбирает ту или иную команду вслух в каждом новом раунде, произнося «вороны» либо «воробьи». Как только слово произнесено, например, «вороны», данная команда бросается за воробьями и ловит их путем обхватывания, дотрагивания. Воробьи в этот момент должны скрыться за линией «дома». Если произнесено слово «воробьи», то команда воробьев пускается в погоню за воронами. Для внесения веселья ведущий произносит слово по слогам, например: «воо-роо-НЫ!» либо «вооо-рооо-БЫ!»». Как видно, два первых слога в этих словах одинаковы, что добавляет элемент непредсказуемости в игру. Кроме этого, ведущий может вводить в заблуждение игроков обеих команд, произнося, например, такие слова как «воо-рооо-ТАА!», «воо-роо-ЖБА!» или не существующие: «воо-роо-ДУУ!», «воо-рроо-ЛЛИИ!».

3.2.4. Горячая картошка

Игра немного похожа на съедобное-несъедобное, потому что в ней тоже присутствует перекидывание мяча. Играют несколько человек, которые встают в круг и резко перекидывают мяч от одного к другому. Тот, кто не поймал мяч, становится оштрафованным и садится на корточки в центре круга. Любой из оставшихся игроков может освободить сидящих в центре, кинув в них мяч. Те, кого мяч задел, возвращаются в игру. Кроме этого оштрафованные могут прыгать на месте из положения «корточки», либо поднимать руку и ловить мяч. Если кому-то это удастся (а это довольно редко), то освобождаются все игроки, а кидавший мяч садится в центр на корточки. Побеждает тот, кто остается последним.



Рис. 24. Игра «Воробы—Вороны»

3.2.5. Игра в слова

Популярная среди детей и взрослых игра. Особенно часто играют, будучи в дороге. Игра не требует никакого оборудования. Играть могут несколько человек, но часто это два, три игрока. Задача — называть слова по одной теме и предлагать такие, которые начинаются с буквы, на которую закончилось слово, произнесенное предыдущим участником. На выбранную случайно тему «Архитектура» могут возникать друг за другом следующие слова: **Архитектура, аршин, нартекс, стилобат, тимпан, нагрузка, айван, небоскреб, балка** и т. д. Каждое слово произносится один раз и больше не повторяется. В русском языке в словах,

.....

оканчивающихся на буквы «Й», «Ы», «Ъ», «Ь» разрешается следующее слово начинать с буквы, предшествующей этим буквам. Проигрывает тот, кто не может на своем ходу назвать новое слово.

3.2.6. Испорченный телефон

Игра используется в целях развлечения как детьми, так и взрослыми. Задача ее заключается в том, чтобы передать небольшое сообщение, часто с использованием труднопроизносимых слов и сложным смыслом, через большое количество людей по цепочке (один передает другому и так далее). В подавляющем большинстве случаев такой передачи смысл начинает теряться, и то, что на входе цепочки, бывает, сильно отличается от того, что на выходе. Как в средстве развлечения в игре приветствуется сильное искажение изначального слова или предложения. Это вносит комическую составляющую.

3.2.7. Калека

Игра по типу двух предыдущих, но имеет свои интересные особенности. Дети также перекидывают друг другу мяч, стоя в круге. Тот, кто не поймал мяч, должен лишиться какой-либо части тела. Выбрать часть тела обязан кидавший мяч. Например, это может быть нога — и в этом случае участник остается стоять на одной ноге, рука — участник использует для ловли мяча и кидания одну руку, глаз — участник закрывает один глаз и использует только второй. Кроме этого, кидавший мяч, если сам является «калекой», может «оздоровить» себя — ничего не «отнимать» у не поймавшего мяч противника, а вернуть себе ту или иную часть тела. В игре проигрывает тот, кто «расстался» с половиной своих конечностей. Другими словами, проигрывает тот, кто, не имея одной руки, ноги, глаза не поймал мяч в очередной раз. Победителем объявляется последний оставшийся.

3.2.8. Камень, ножницы, бумага

Очень популярная игра среди детей и даже взрослых (рис. 25). Играется на руках. Чаще используется как способ жеребьевки, потому что играть в нее долгое время довольно скучно. Классически играет два человека. Игра начинается с того, что все читают считалочку: «Камень, ножницы, бумага, раз, два, три!» На счет «три» каждый из участников «выкидывает» одну руку (демонстрирует руку) в соответствии с любым из трех возможных положений (руки) — камень, ножницы или бумага.

Каждый игрок волен выбрать любое из трех положений. Выигрывает тот, у кого положение по отношению к другому выше. Определяется оно по следующим правилам:

- бумага выигрывает у камня. Одно из применяемых обоснований, что камень тонет, а бумага нет, или что бумага покрывает камень;
- камень выигрывает у ножниц, потому что он затупляет ножницы;
- ножницы выигрывают у бумаги, потому что режут ее.

Если игроки выкинули одинаковые положения, то присуждается ничья.

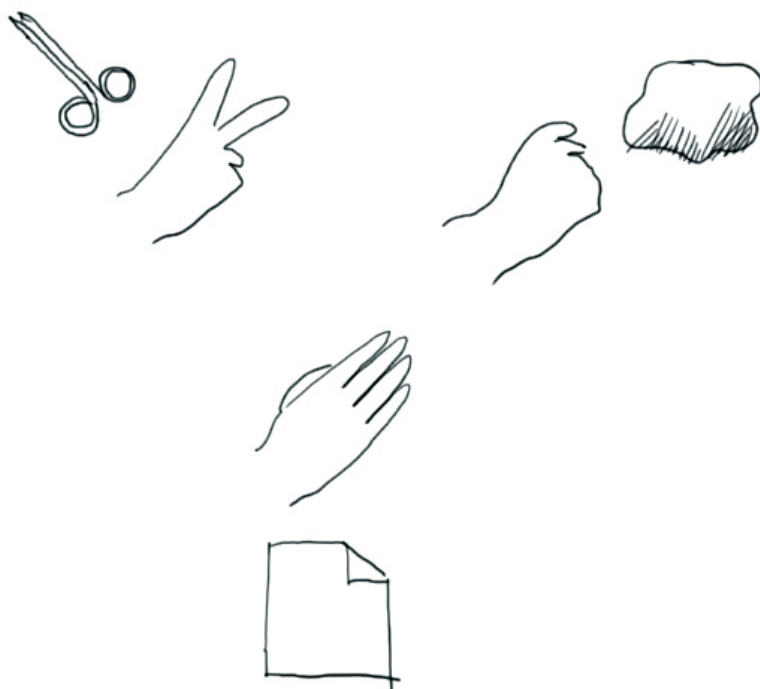


Рис. 25. Игра «Камень-ножницы-бумага»

3.2.9. Классики

Хорошо всем известная игра, популярная во дворах и школах (рис. 26). Играют обычно от двух до шести человек. Поле для игры — расчерченные квадраты (краской или мелом). Квадраты могут быть расчерчены по-разному. Задача игроков — скакать на одной или двух ногах по квадратам, в зависимости от правил, и тем самым двигать

биту (небольшую шайбу). Тот, кто делает это без ошибок, побеждает. Игра может иметь много уровней прохождения.

Архитектор/дизайнер в своем проекте может изменить типовые правила классиков: например, удлинить поле для игры или/и перераспределить расположение квадратиков, кругов, овалов, треугольников. Он может предложить любую конфигурацию классиков с любыми препятствиями.

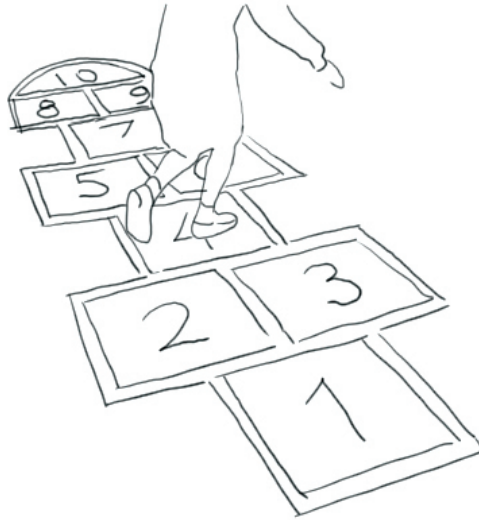


Рис. 26. Игра «Классики»

3.2.10. Колечко-колечко

Интересная детская игра. Играть можно на улице и дома. Играют несколько человек. Все усаживаются в ряд на скамейку или стулья, кроме водящего, которого должны предварительно выбрать с помощью жребия. Каждый участник соединяет внутренние стороны ладони друг с другом. То же самое делает водящий. У водящего есть колечко, либо камушек, либо что-то сопоставимое по размеру с первыми двумя, которое он зажимает между двумя ладонями. Подходя к каждому игроку по очереди, он проводит две свои сжатые ладони через немного разжатые ладони игрока. Его задача — передать кому-то из участников «колечко». Сделать это нужно незаметно. Тот игрок, который получил этот атрибут, не должен подавать вида. Во время процесса

распределения кольца водящий может произносить фразу: «Я ношу, ношу колечко и кому-то подарю!». Когда он прошел всех участников, он произносит фразу: «Колечко, колечко, выйди на крылечко!». Это является сигналом тому человеку, который держит кольцо. Этот игрок должен как можно резче встать и добежать до водящего. Задача остальных игроков в этот момент — не пустить его, задержать руками. Если игрок добежит до водящего, он становится новым водящим. Если нет — игра проходит по второму кругу с прежним распределением ролей среди участников.

3.2.11. Крестики-нолики

Эту игру знают все или почти все (рис. 27). Суть ее в следующем: на нарисованном квадратном поле из девяти квадратов двое игроков последовательно ставят метки. Один игрок пользуется крестиками, другой — ноликами. Задача каждого — составить три метки в одну линию, неважно, горизонтальную, вертикальную или диагональную. Это обеспечивает победу. В процессе каждый участник мешает другому сделать это и движется к своей цели.

С архитектурной точки зрения крестики-нолики можно включать в структуру архитектурного решения ДИП. Эта игра может появиться не только на полу, но и на стенах. Кроме этого, размер игрового поля также может быть увеличен до метровых размеров. Могут быть преобразованы правила по желанию архитектора/дизайнера, например, увеличено количество ячеек. Часто эту игру используют в современных ДИП.

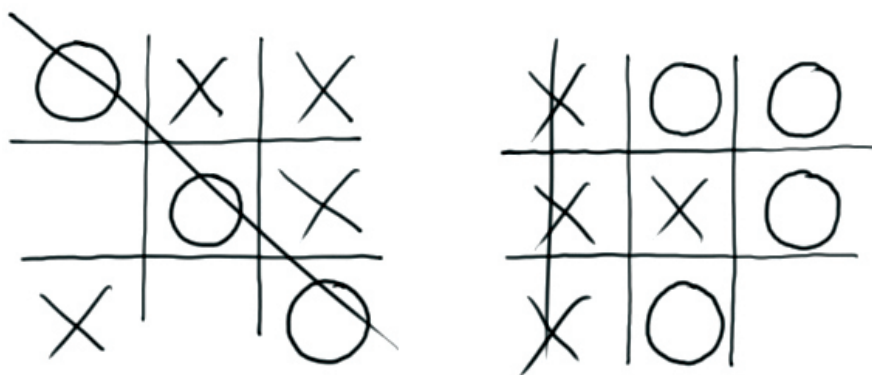


Рис. 27. Игра «Крестики-Нолики»

3.2.12. Лапта

Игра имеет определенную популярность и известна в России давно. Схожа с бейсболом и крикетом, имеет несколько собственных вариаций в разных регионах, проходит на площадке прямоугольной формы размером в среднем 20×25 м в ширину и 40×55 м в длину. По длинной стороне площадка делится на две части: «город» и «деревня» (кон). Кроме этого требуется бита, чаще всего деревянная, и небольшой мяч. Часто используют теннисный мяч (для большого тенниса). Участников в игре от четырех человек и больше. Игроки делятся на две команды. Одна команда идет в «город», за контрольную линию, другая занимает «деревню». Игрок «городской» команды бьет битой по мячу и отправляет его в сторону «деревни». В это время он сам бежит в зону кона до дальней линии. Игроки его команды могут бежать вместе с ним, а могут не бежать. Задача всех бегущих — добежать до линии и вернуться в «город». В тот же самый момент другая команда ловит мяч. Если он пойман слету, то команды меняются местами, если нет, то полевые игроки стараются «загальить» (осалить бегущего или бегущих) участников. Разрешается перекидывать мяч от одного игрока другому, для того чтобы сократить дистанцию до бегущего игрока и тем самым увеличить точность попадания. Если игроки осаливают бегущего, то они переходят в «город». Если они видят, что не могут быстро загальить бегущего, то они перекидывают мяч в «город». Бегущий, видя, что мяч уже в «городе», не может в него бежать и ждет следующей возможности (следующего этапа игры).

В случае когда игроки «города» быстро поймали мяч, соперники могут не бежать, потому что будут легко осалены. Они выжидают за линией лучшего момента, а право бить по мячу переходит следующему игроку команды «города». Очки присуждаются за каждого игрока, который был осален для команды «деревни». Игра предполагает еще несколько особенностей, с которыми читатель сможет познакомиться в энциклопедиях игр.

3.2.13. Мафия

Широко известная игра, которую определяют как ролевую, словесную. Игра устроена таким образом, что участники делятся по жребию на две команды: «горожане» («обыватели») и «мафия». «Горожане» не знают, кто мафиози. Ведущий для игры выбирается отдельно. Задача каждой из команд — выбить (в случае с «мафией» — «отстрелить»)

всех участников соперничающей команды. Игра проходит в двух режимах — «день» и «ночь». Днем просыпаются (открывают глаза) все участники, ночью активизируется мафия. Мафиози ведут себя скрытно по отношению ко всем игрокам. Днем они участвуют в обсуждениях вместе со всеми, ночью ведут «отстрел» участников. Как всякая игра, «мафия» строится на честности игроков (запрещается подглядывать).

Основные правила игры, которые характерны для многих версий, описаны ниже. В первую ночь ведущий разрешает всем мафиози открыть глаза и познакомиться друг с другом. В команде «обывателей» может быть шериф, который имеет право каждую ночь проверить статус любого игрока у ведущего, указав на него жестом и получив безмолвный ответ, в команде мафиози — дон, у которого могут быть свои возможности, например, принимать окончательное решение об «отстреле» конкретного участника. Днем все игроки по команде ведущего открывают глаза и обсуждают по очереди или отдельно кто может иметь принадлежность к мафии. Затем путем голосования решают, кого «посадить за решетку». Тот, кто набирает большее количество голосов, «отправляется в тюрьму», тем самым, покидает игру. Перед окончательным решением выбранному участнику в некоторых версиях игры дают немного времени на оправдание себя, затем снова голосуют. По команде ведущего наступает ночь и просыпается «мафия», которая указывает ведущему с помощью жестов, кого «убить». В некоторых версиях мафиози не открывают ночью глаза, и голосуют поднятием пальца за «смерть», когда слышат номер участника (горожанина). Номера «обывателей» друг за другом произносит ведущий. В игре могут быть задействованы другие роли, которые по команде ведущего просыпаются и выполняют свои функции, например врач. При наступлении следующего дня ведущий объявляет, кого постигла участь быть «убитым» «мафией» за последнюю ночь, если это произошло, а также другие события. Роль «убитого» в разных версиях мафии может не раскрываться ведущим. Исходя из результатов «ночи» все остальные игроки продолжают строить свои догадки о том, кто является «мафией».

3.2.14. Море волнуется раз

Игра очень нравится детям. Играть могут несколько человек (в среднем десять и больше). Игра начинается с того, что водящий произносит фразу: «Море волнуется раз, море волнуется два, море волнуется три, морская фигура замри!» В то время пока он ее произносит, участники

.....

двигаются: бегают, кривляются, как хотят. Как только фраза закончилась, участники игры должны остановиться и замереть в той позе, в которой находились. Водящий начинает ходить между игроками и высматривать двигающихся. Если водящий не видит игрока, тот может двигаться. В разных вариантах игры различные правила. В одних застуканный двигавшийся игрок сам становится водящим, и игра начинается снова. В других застуканный игрок выходит из игры, и игра продолжается до последнего оставшегося. Правилами запрещено специально сместить замеревшего участника либо дотрагиваться до него, например, щекотить. Есть еще один вариант игры, в котором на последнем слове «замри» нужно изобразить некую фигуру в рамках заданной темы, например, морскую. Далее водящий должен распознать фигуру в каждом участнике. Для этого он на время имеет право оживить фигуру. В некоторых версиях игры побеждает тот участник, который наиболее характерно покажет фигуру или наиболее весело.

3.2.15. Морской бой

Играют два участника. Чертится или используется готовое поле 10×10 клеточек — «морские просторы» для условной корабельной баталии. По сторонам пишутся цифры (от одного до десяти) и буквы (от А до К) для фиксирования координат клеточек. Размеры поля могут быть как размеры клеток тетрадного листа, так и любого другого размера. Встречается оборудование для игры на свежем воздухе, размеры поля такого оборудования могут достигать в среднем 1×1 м. Каждый участник имеет по два таких поля. Одно он заполняет своими кораблями, расставляя их по клеточкам, в другом он делает ходы и отмечает подбитые и уничтоженные корабли противника. У каждого игрока есть несколько кораблей различного размера: один корабль четыре — клетки («четырепалубный» линкор), два корабля по три клетки («трехпалубные» крейсера), три корабля по две клетки («двухпалубные» эсминцы), четыре корабля в одну клетку («однопалубные» торпедные катера). Корабли расставляются на поле свободно, однако они не должны касаться друг друга. Задача каждого участника — уничтожить весь флот противника раньше оппонента.

Игра проходит следующим образом: участник называет координаты клеточки, в которую он «бьет», например, А9, второй участник сообщает, попал («Попал!» или «Убил!») или не попал («Мимо!») его оппонент. В случае, если игрок промазал, он отмечает клеточку на поле

атаки, как использованную. Игра строится на доверии друг к другу. Если попал и не уничтожил, значит, корабль длиннее одной клеточки и его нужно добить.

3.2.16. Музыкальные стулья

Игра довольно популярна на массовых мероприятиях, но играть в нее можно везде (рис. 28). Играют в среднем от десятка до полутора десятков человек. Минимальное количество игроков — два. В комнате или на свежем воздухе по кругу расставляются стулья, обращенные сиденьями вовне. Количество стульев ровно на один меньше, чем играющих. Включают музыку, и под нее люди начинают двигаться вокруг стульев. Участники не бегут со всей скоростью, но и не плетутся медленно. Как только музыка прекращается, задача каждого из них как можно быстрее занять ближайший свободный стул, пока этого не сделал рядом находящийся соперник. Таким образом, на каждом этапе остается один человек, не занявший стул, который выбывает из игры. Сразу после этого количество стульев сокращают на один и переходят к следующему раунду игры. В конце остается один победитель.



Рис. 28. Игра «Музыкальные стулья»

3.2.17. Ножички

Игра, в которую, наверное, все играли в советском детстве. В нее могут играть и девочки, но чаще всего — мальчики (рис. 29). Играет обычно 2—4 человека. Для объективности судейства можно выбрать ведущего,

однако это не обязательно. На земле или песке чертится круг диаметром около двух метров. Затем круг делится на равные сектора по количеству участников. У каждого участника может быть свой ножик, либо они могут пользоваться одним. Задача игроков — с помощью ножика присовокупить к своему куску земли кусок соседа и, в конечном счете, завоевать весь круг. Для этого игрок встает на свой участок (все остальные в это время отходят в сторону из соображений безопасности) и кидает ножик на любой рядом находящийся участок. Нож втыкается в землю в определенном направлении (определяется по лезвию). В этом направлении игрок чертит линию от одного края чужого участка до другого. Если ему удастся, не заступая за границу своего участка прочертить эту линию, то соперник должен будет выбрать между двумя кусками своей земли — на котором из них он останется продолжать игру. Когда выбор сделан, не занятый сектор переходит к завоевателю и в дальнейших ходах будет использован как плацдарм для новых завоеваний. Если «нападающий» не может прочертить линию от границы к границе, либо нож не воткнулся в землю, то происходит «переход хода». Если у игрока осталось столько земли, что уже не помещается его ступня, то он выбывает из игры.

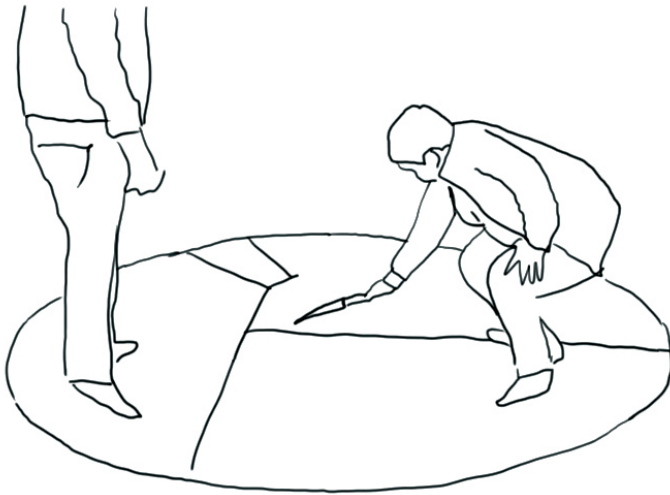


Рис. 29. Игра «Ножички»

3.2.18. Петушки

Игра предназначена в основном для младших школьников (рис. 30). Чертится на земле или полу мелом круг диаметром 1,5–2 м или квадрат или выкладывается веревкой. Играют двое. Каждый мальчик или де-

вочка становится на одну любую удобную ногу, а вторую обхватывает обеими руками за спиной. По команде ведущего каждый игрок толчками, наскоками с использованием правого или левого плеча, груди старается выпихнуть соперника из круга. Руки использовать запрещено. Проигравшим считается тот, кто вышел за пределы круга, или упал на землю, или устал держать ногу и поставил ее на землю.

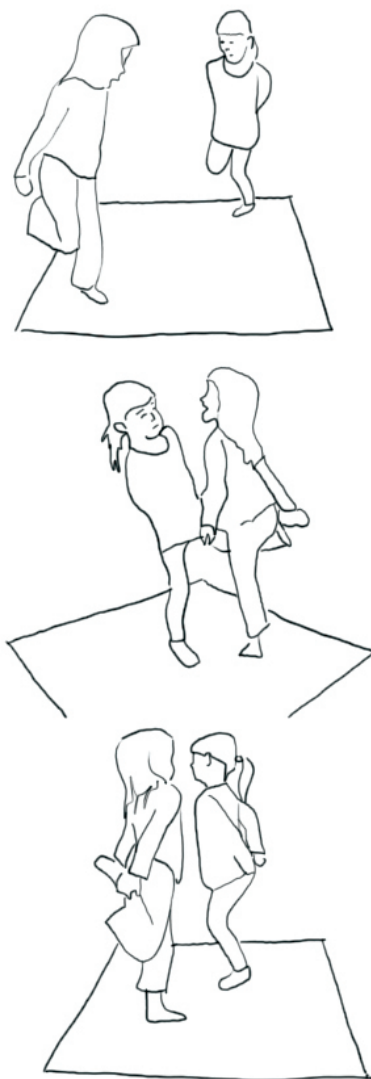


Рис. 30. Игра «Петушки»

3.2.19. Резиночки

Игра «резиночки» очень популярна среди девочек (рис. 31). Двое игроков используют тянущуюся резинку, которую связывают и натягивают так, что один конец надет на столб или другой предмет, а другой обернут вокруг ног одного из участников. Второй игрок, находясь приблизительно на середине между столбом и игроком, прыгает — выполняет задание. В случае с тремя игроками резинка натягивается между двумя участниками, а третий прыгает.

Задача прыгающего игрока — выполнить определенные фигуры. После его выполнения участник переходит на следующий уровень и игра усложняется тем, что резиночка поднимается выше. Если игрок ошибается и задевает резинку, то он отдает право выполнять задание следующему игроку, а сам ждет или становится тем, кто держит резинку в натяжении. Дождавшись своего хода, игрок продолжает с места своей ошибки.

В ходе игры участник выполняет различные фигуры: прыгание на одной, двух ногах, развороты в прыжке на различное количество градусов. Выигрывает тот игрок, который пройдет все уровни первым.

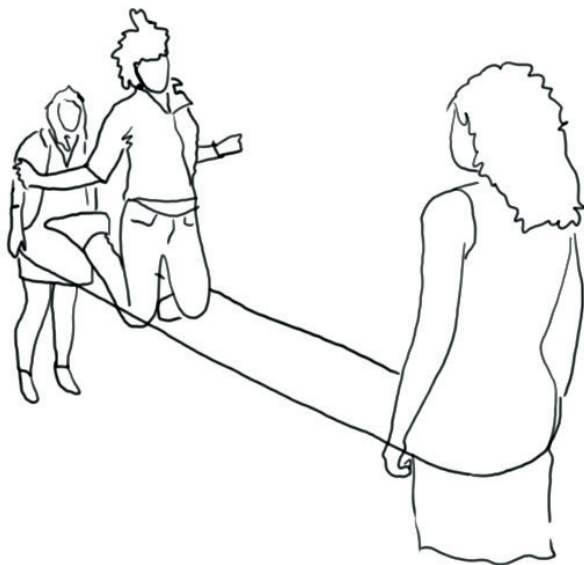


Рис. 31. Игра «Резиночки»

3.2.20. Самый большой ком

Состязание устраивается зимой. В нем могут принимать участие как дети, так и взрослые. Участники делятся на команды по 2–3 человека, либо, если игроков мало, каждый из них играет только за себя. Задача — скатать за отведенное время (например, 10 мин) самый большой снежный ком. Все комы катаются на определенной территории, за пределы которой нельзя выходить. По свистку ведущего игроки начинают и также после свистка заканчивают — подкатывают свои комы на сверку.

3.2.21. Съедобное-несъедобное

Игра предназначена больше для детей, чем взрослых. Играют несколько человек. Из оборудования понадобится мяч, который участники перекидывают друг другу сразу после того, как назовут съедобный или несъедобный предмет. По правилам, если предмет съедобный, то участник ловит мяч и далее кидает его другому участнику после озвучивания предмета. Если предмет несъедобный, то участник отталкивает мяч. Примеры съедобных предметов: помидоры, яблоко, рис, фрукт, сало, кебаб и т. д. Примеры несъедобных предметов: автомобиль, велосипед, дом, стол, мел, тетрадь, портфель, одежда, дерево.

3.2.22. Фанты

Игра очень популярна у детей и взрослых на различных вечеринках. Играет несколько человек. Выбирают ведущего, который должен приготовить непрозрачный мешок. В этот мешок каждый из участников кладет так называемый «залог». Им может стать небольшой предмет, принадлежащий игроку, не очень ценный, и в то же время не требующий постоянного пользования. Игра начинается с того, что один из игроков достает из мешка, который отвернувшись держит ведущий, атрибут кого-то из оставшихся игроков и спрашивает: «Что делает этот фант?». Ведущий назначает задание, которое должен выполнить выбранный участник. Задания не должны быть обидными, физически тяжело выполнимыми, не должны причинять вред здоровью. На их выполнение должно в среднем уходить не более пяти мин.

3.2.23. Футбол

Футбол частично уже разбирался выше. Да и кто не знает эту игру?! Однако все же вкратце напомним основные правила (рис. 32). Место действия — поле, имеющее прямоугольную форму. Размеры поля

.....

в дворовом футболе могут быть совершенно различными. Обычно это 40–50×20 м. С каждой короткой стороны посередине границы ставятся ворота. В профессиональном футболе ворота — это специальная конструкция с сеткой, в дворовом часто достаточно двух камней или портфелей, чтобы обозначить границу. Играют две команды, в каждой из которых одинаковое количество человек. Обычно увеличение команды хотя бы на одного человека дает значительное преимущество, поэтому стараются распределить людей равномерно. Но все же не исключены случаи несимметричных команд. Каждая команда делится на полевых игроков и вратаря (стоящего на воротах). Каждая команда старается забить футбольный мяч в ворота, используя ноги, голову, грудь. Руками мяч трогать категорически запрещено — за это назначаются штрафы. В профессиональном и любительском футболе за соблюдением правил следит судейская бригада. В обычном жилом дворе чаще всего этого нет. Игроки предоставлены сами себе.

Обычно футбольное поле — это место, лишенное препятствий. Однако архитектор или дизайнер может изменить правила и включить определенные препятствия на поле. Кроме этого, он может разрешить пользоваться руками, и тогда это будет уже гандбол, или регби, или американский футбол, или какая-то новая разновидность одной из этих игр.

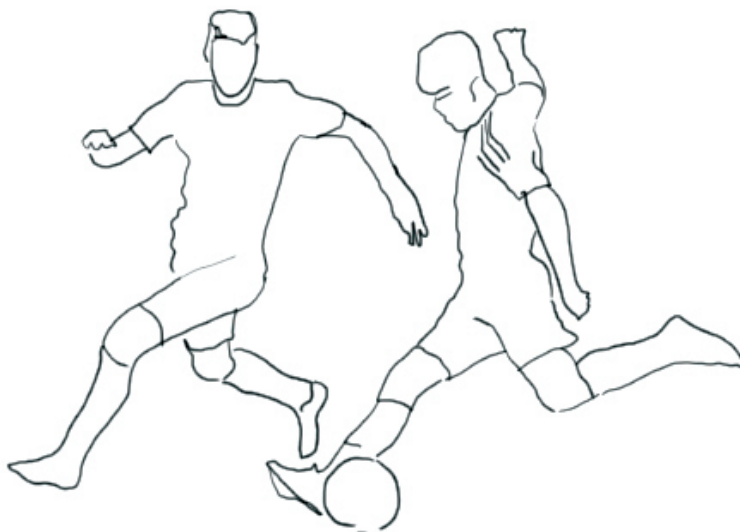


Рис. 32. Игра «Футбол»

3.2.24. Хали-Хало

Старинная игра, в которую играют и современные дети. Играет несколько человек. Перед началом необходимо выбрать ведущего. Кроме этого, в игре требуется мяч. Это может быть любой мяч, главное, чтобы он не был тяжелым. Ведущий держит мяч в руках и загадывает слово. Все участники стараются его отгадать. Как только один из них это делает, ведущий резко бросает мяч далеко в сторону со словами: «Лови его!», а сам убегает в другую сторону как можно быстрее. Отгадавший слово игрок должен поймать мяч, а после сразу крикнуть убежавшему ведущему «Стоп!». Услышав это слово, ведущий останавливается. Теперь игрок с мячом должен определить количество шагов до ведущего. Назвав цифру, он двигается к ведущему. Когда шаги заканчиваются, он кидает мяч в кольцо, сделанное ведущим с помощью рук. Если попадает, то сам становится ведущим, если нет, следующий круг игры проходит с тем же распределением ролей.

3.2.25. Шахматы

Древняя настольная игра, которая пользуется и сегодня огромной популярностью (рис. 33). Играют два человека. Оба сидят чаще всего за столом, перед ними небольшая доска с фигурами. Задача каждого игрока — уничтожить короля — фигуру на поле. Обычно процесс игры длительный и осуществляется он через уничтожение остальных фигур противника. Поле представляет собой квадрат 8×8 клеток (квадратиков). Клетки выкрашены через одну в темные и светлые тона. У каждого игрока есть несколько фигур («армия»). Фигуры ходят по-разному и по разным направлениям. Есть пешки — 8 шт., которые двигаются без взятия вперед на одну клетку и со взятием по диагонали вперед вправо и вперед влево. На поле в каждой армии также есть король, ферзь, два слона, две ладьи, два коня. Король двигается в любом направлении на одну клетку. Ферзь двигается в любом направлении (по горизонтали, вертикали, диагонали) на любое количество клеток. Слон двигается по диагонали на любое количество клеток. Ладья двигается по вертикали и горизонтали на любое количество клеток. Исключение составляет конь, который «перепрыгивает» из одной клетки в другую.

Игра хорошо известна и нет необходимости описывать детали. Каждый может заглянуть в специальную литературу и познакомиться с ними.

Шахматы таковы, что поле для них обычно — небольшая доска, которую можно носить с собой. Однако практика знает множество примеров, когда в нее играют на улице, в том числе и в большом размере (например, поле 10×10 м). Фигуры могут быть искусственно созданными, а могут быть живыми, то есть их функцию могут выполнять люди.

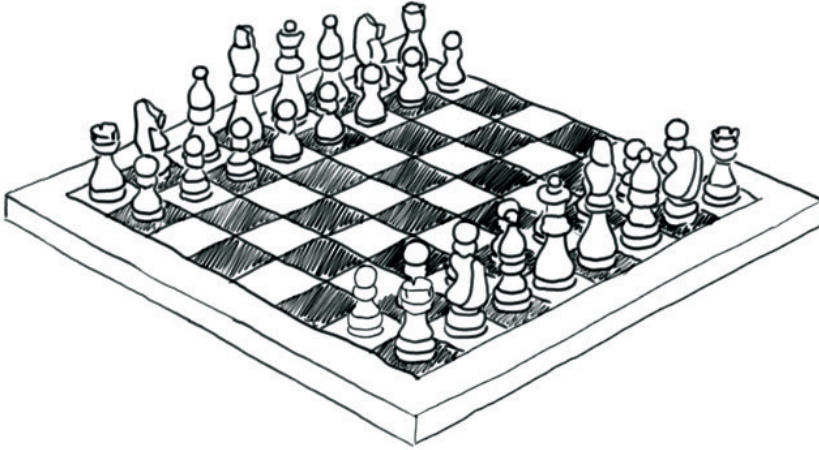


Рис. 33. Игра «Шахматы»

3.2.26. Шашки

Еще одна настольная игра для двух игроков (рис. 34). Обычно для нее используется то же поле, что и для шахмат, то есть 8×8 клеток (квадратиков). Однако известны и другие размеры полей: 10×10 , 12×12 , 10×8 . Участники играют пешками двух тонов, обычно темными и светлыми. Пешки не отличаются друг от друга ни внешним видом, ни качествами как элементы игры. Задача каждого игрока — «срубить» все пешки противника прежде, чем это сделает оппонент. Пешки ходят только по диагонали и рубят, перепрыгивая через пешку противника, в этом же направлении. За один ход игрок может срубить несколько пешек противника, если найдет такой путь, при котором каждый новый «прыжок» будет сделан через пешку противника с приземлением на незанятой клетке.

Есть определенные детали игры, а также вариации правил шашек, которые мы не будем описывать в силу их доступности в других источниках.

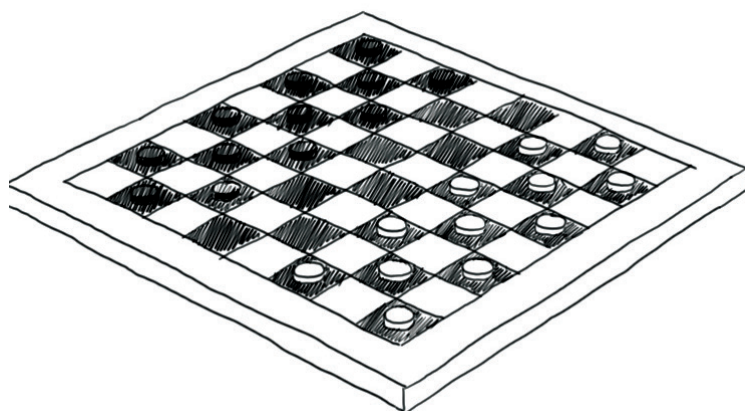


Рис. 34. Игра «Шашки»

3.2.27. Шляпа

Интересная интеллектуальная игра, в которую также играют взрослые. Играет от 4-х человек и больше. Требуется шляпа, в которую кладут несколько бумажек, на каждой из которых написано одно слово. Это должно быть существительное. Слова могут быть совершенно из разных тем. Участники должны разделиться на команды по два человека в каждой. В игровом процессе команды ходят по очереди. Задача каждой из команд объяснить слово. Один из игроков команды (объясняющий) достает бумажку со словом и должен объяснить его сокоманднику (отгадывающему), чтобы тот его отгадал. Для этого запрещено использовать жесты (указывать на предметы рядом), использовать переводы на иностранные языки, употреблять в объяснении однокоренные для загаданного слова слова. На одну команду и одно слово в среднем дается 20–30 с. Если команда не справляется, слово уходит обратно в шляпу. Побеждает та команда, которая отгадала больше слов.

Используя приведенные выше игры, разработчик детской игровой площадки может попробовать создать свою вариацию одной из них, если захочет. Он может изменить правила, добавить новые особенности, скомбинировать несколько игр в одну. Или он может предложить совершенно новую игру, отличную от того, что есть сегодня. Это сложнее, но цель очень достойная. Для того чтобы разработка и анализ игры прошли более плодотворно, рекомендуется воспользоваться приведенной выше таблицей критериев игры. Она поможет студенту-архитектору или дизайнеру проанализировать любую игру, внести в нее те или иные коррективы, а затем реализовать ее в ДИП.

.....

Глава 4. Учебное проектирование и эскизные проекты студентов

.....

4.1. Учебное проектирование

.....

За последние годы студентами в рамках учебного проектирования (моделирования) было разработано несколько десятков площадок для городской среды Екатеринбурга. Многие площадки были придуманы на основе предложенных самими студентами игр.

На первом занятии по проектированию студентам выдается задание придумать игру. Игру можно придумать, можно взять существующую и доработать ее (изменить), и можно разработать площадку для существующей игры. Большинство студентов предпочитает предложить свое собственное решение. Студентам рассказывается о необходимости создать интересную игру, которая будет обладать непредсказуемостью на каких-то этапах (то есть игра не должна быть скучной), а также равновесием.

Далее на отдельных этапах работы уделяется пристальное внимание эргономике решений и безопасности всех элементов оборудования согласно ГОСТ, СП [2, 3, 4, 5, 11], а также конструктивным особенностям ДИП. Рассказывается о материалах, которые можно применять для строительства детской площадки.

Цель учебного проекта: смоделировать детскую игровую площадку для выбранного участка г. Екатеринбурга.

Методы, применяемые в учебном проектировании:

- метод моделирования;

- метод преобразования;
- системный метод;

Критерии оценки проекта:

- функциональная и конструктивная грамотность;
- соответствие действующим нормативным документам;
- художественная выразительность, привлекательность самого решения и подачи;
- идейное содержание проекта;
- общая законченность работы.

4.1.1. Этапы выполнения архитектурного проекта ДИП

1. Выдача задания на проектирование. Преподаватель знакомит студентов с целью и задачами проекта, рассказывает о том, что такое ДИП, для чего она нужна (цели, задачи), о подходе, в рамках которого будет происходить моделирование ДИП. Выдает первое упражнение. Показывает примеры предыдущих лет (если они имеются).

2. Выбор места проектирования. Преподаватель выдает участки, пригодные для возведения ДИП и требующие детской площадки. Для анализа места проектирования лучше всего использовать топосъемку, которая имеет масштаб 1:500. Анализ участка проектирования включает в себя: выявление главных видовых кадров (обозначаются «галочками» на генплане участка), с которых в основном будет визуально восприниматься будущая ДИП и которые лягут в основу архитектурно-композиционного решения в дальнейшем; определение характера рельефа (перепады высот — какие, где; показывается специальной штриховкой или заливкой цветом); анализ окружающего архитектурного контекста (стилистика зданий, сооружений), выявление композиционных характеристик.

3. Знакомство с аналогами игр и архитектурных решений ДИП. На этом этапе студенту дается задание познакомиться с аналогами игр, для того чтобы получить более полное представление о них. Изучаются примеры существующих ДИП, выявляются их особенности, достоинства и недостатки.

4. Разработка первых эскизов игры. Этап включает в себя работу над созданием своей собственной, новой, игры, либо модификацией существующей. Также разрешается взять любую из существующих игр.

5. Работа над уточнением параметров игры. Завершение разработки игры.

6. Знакомство с нормативной литературой (ГОСТ, СП), материалами, эргономическими, конструктивными особенностями. Проектировщик должен уметь определить площадь ДИП и расстояния до других архитектурных объектов. Кроме этого, он должен познакомиться с эргономикой детских игр, а также часто применяемыми конструктивными решениями.

7. Зонирование. Эскизы архитектурного решения для игры. На основе анализа участка, определения площади и расстояний функциональных зон для игры студент осуществляет зонирование — разбиение территории для застройки на функциональные зоны. Далее создаются первые эскизы объемно-планировочного решения с учетом аспектов безопасности, эргономики, конструктивных особенностей. В основу решения могут быть положены те или иные образы, выбранные студентом осознанно.

8. Активная работа по проектированию площадки для игры. Поиск и уточнение характеристик функциональных, композиционных элементов площадки в соответствии с характеристиками игры, действующими нормативами, предпочтениями автора проекта, найденными в аналогах конструктивными решениями.

9. Вычерчивание (фиксирование) фасадов, планов, разрезов (если нужно) архитектурного решения.

10. Выход на макетирование. Начало работы над демонстрационным макетом, который обычно делается из белой или цветной бумаги.

11. Активная работа над основной экспозиционной частью проекта (демонстрационным макетом).

12. Завершающий этап работы над экспозиционной частью (демонстрационным макетом).

13. Сдача проекта в виде представления демонстрационного макета и всего наработанного материала (пояснительная записка).

4.2. Примеры студенческих проектов

В этом параграфе представлены наиболее интересные из игр и архитектурных решений для них, разработанные в качестве учебных проектов студентами.

4.2.1. Прыг-скок

Игра «Прыг-скок» [12, с. 222–224], автор проекта — студент А. С. Федотов, руководители проекта: И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк.

Описание проекта

Правила игры предельно просты, их освоит любой, даже самый маленький:

- все игровое поле детской площадки разбито на разноцветные квадраты размером 40×40 см. Размер квадрата выбран не случайно. Это наиболее удобный параметр для шага человека;
- каждый квадрат раскрашен в один из шести цветов радуги: красный, оранжевый, желтый, зеленый, голубой, фиолетовый. Квадраты могут быть электронными для того, чтобы менять свой цвет;
- в игре участвуют шесть человек (при желании участников может быть больше), каждый из которых выбирает один из шести цветов и в дальнейшем обязуется прыгать только по полям своего цвета. Выбрав цвет, каждый игрок надевает повязку (или футболку, или кепку) соответствующего цвета, чтобы в процессе игры остальные игроки легко смогли узнать о его цвете;
- один из игроков назначается «Прыгом» (ударение на первый слог), целью которого является в ходе игры «заляпать» остальных игроков, дотронувшись до них рукой. Игрок, которого «заляпали», становится помощником «Прыга» и начинает также «заляпывать» других игроков;
- целью остальных игроков является убежать от «Прыга» как можно дальше, не давая себя «заляпать». Если «Прыг» устал и не в состоянии больше ловить остальных игроков, то он кричит слово «Сдаюсь!». В этом случае игра прекращается, все обычные игроки объявляются победителями, а «Прыг» —проигравшим. Если же все игроки стали помощниками «Прыга», то «Прыг» объявляется победителем;
- если во время игры кто-либо из участников встает на квадрат не своего цвета, нарушая правило, то он должен замереть на месте на 5 с, которые он сам должен громко вслух отсчитать.

Кроме того, возможна вариация этой игры, например:

- все шесть игроков начинают играть, прыгая, как и раньше, по полям своего цвета, но только теперь нет «Прыга», и все игроки изначально равны;
- у каждого игрока есть палочка, которой он может заляпать любого другого игрока, дотронувшись до него;

- игрок, которого заляпали, выходит из игры и отдает свою повязку игроку, заляпавшему его. Теперь нападавший получает право ходить не только по своим полям, но и по полям цвета своей жертвы;
- цель каждого игрока — вывести из игры всех остальных игроков, «заляпав» их. В конце концов в игре остается один игрок, который объявляется победителем.

Основание детской площадки не плоское, оно имеет несколько уровней, растущих вверх — по мере приближения к центру, что усложняет игру и вносит в нее разнообразие. Также заметно обогащают игру многочисленные стены и преграды на пути у детей, предлагающие им проявить фантазию и смекалку. Через всю площадку по центру тянется большая стена, напоминающая Великую китайскую стену. В некоторых местах дети смогут, цепляясь за специальные цветные выступы, как ловкие скалолазы залезть по ней наверх и затем спуститься вниз с другой стороны. Все это позволяет игрокам творчески подходить к игре и проводить захватывающие и непредсказуемые погони.

Предполагаем, что эта игра увлечет многих детей и поможет маленьким любителям компьютерных игр вернуться в реальный мир, двигаться гораздо больше, вновь испытывая полезную физическую нагрузку. При контакте вживую со своими сверстниками дети испытывают радость побед, горечь поражений и многие другие яркие эмоции, которые делают жизнь насыщенной и интересной.

Общий вид площадки для этой игры показан на рис. 35.

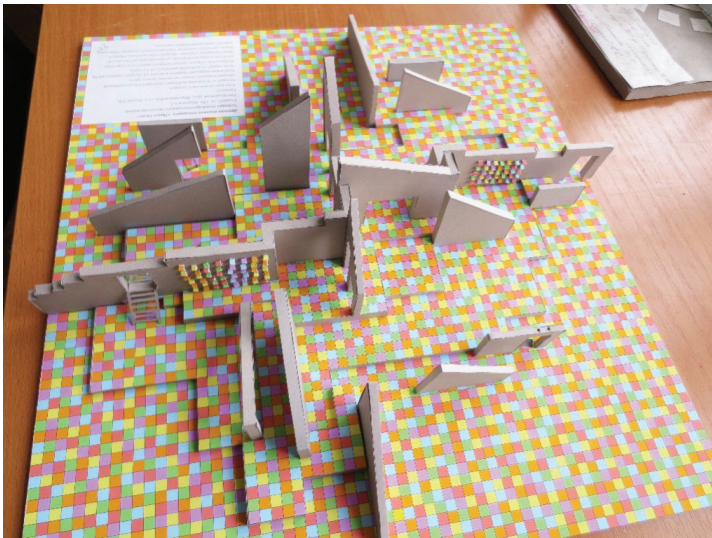


Рис. 35. Игра «Прыг-скок» (окончание см. на с. 78)

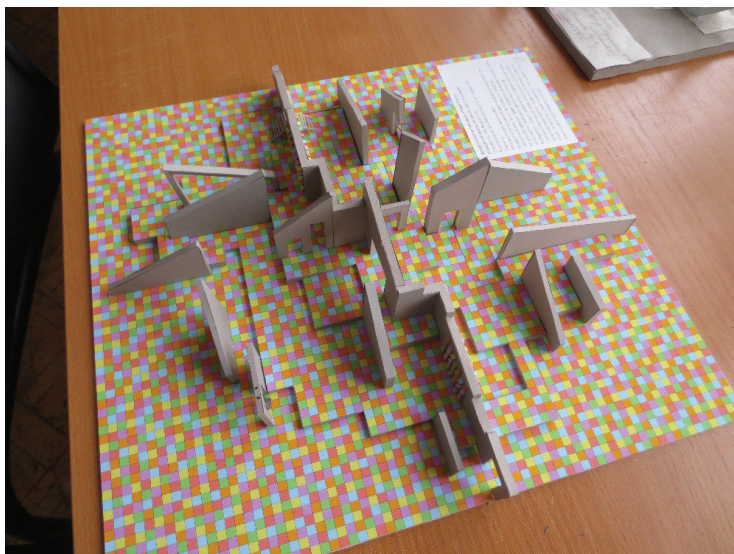


Рис. 35. Окончание (начало см. на с. 77)

4.2.2. 3D-twister

Игра «3D-twister» [7, с. 26–27], автор проекта — студент К. Э. Королева, руководители проекта: И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк.

Предложение — изменить общеизвестную игру “Twister”, добавив ей трехмерность.

Описание проекта

Мы предлагаем трансформировать легендарную напольную игру «Twister» в детскую игровую площадку «3D-twister». Вместо одного поля здесь шесть полей (плоскостей), образующих куб. Некоторые поля можно двигать, регулируя тем самым куб под рост играющих. Поля разбиты на цветные сектора (квадраты, прямоугольники), к каждому из которых участники прикасаются руками, ногами, головой. В каждой новой игре сектора меняют цвет, так как все панели электронные. Внутри куба расположен экран (генератор случайности), на котором отображаются задания для участников, например: «Положите правую руку на желтый сектор». Количество игроков: 2–5. Возраст: от 6–7 до 14–15 лет.

Правила игры.

1. Каждый игрок должен прикоснуться указанной на экране частью тела к свободному сектору нужного цвета.

2. Если рука или нога уже находятся на секторе нужного цвета, игрок

должен попытаться переместить ее в другой сектор того же самого цвета.

3. Нельзя прикасаться несколькими частями тела к одному сектору.

4. Нельзя снимать руку или ногу с сектора, пока на экране не покажут новую позицию.

5. Нельзя опираться коленями или локтями.

Победителем объявляется последний не упавший участник. В ходе игры участникам часто приходится занимать очень неудобные положения и даже переплетаться между собой. От этого игра становится только интереснее.

Цель игры — удержаться и заставить противника принимать сложные позиции, что приведет к его падению и проигрышу.

Мы сделали два макета (объема), чтобы показать функциональную практичность и оригинальность конструкции куба: куб в раздвинутом состоянии предназначен для старших детей и взрослых, в сдвинутом состоянии он будет удобен детям младшей возрастной группы. Перемещение плоскостей куба осуществляется по направляющим на колесиках.

Общий вид площадки демонстрирует рис. 36. На подоснове макета в специальной зоне описывается игра и ее правила.

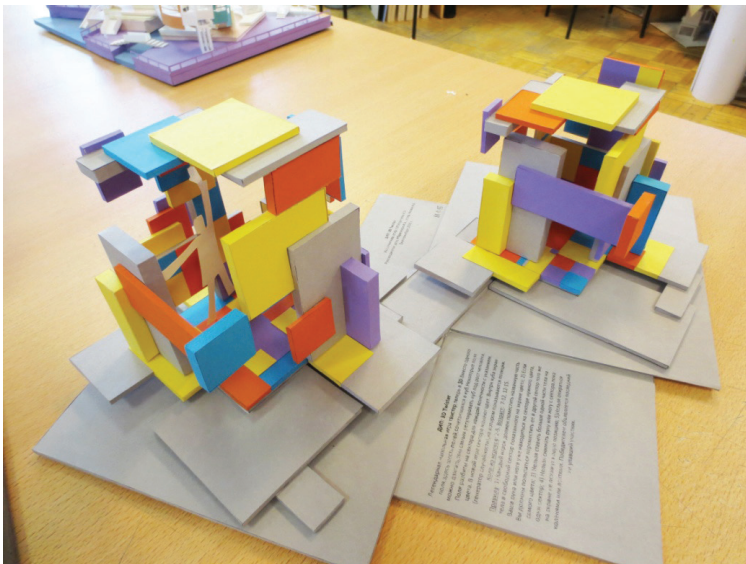


Рис. 36. Игра «3D-twister» (окончание см. на с. 80)

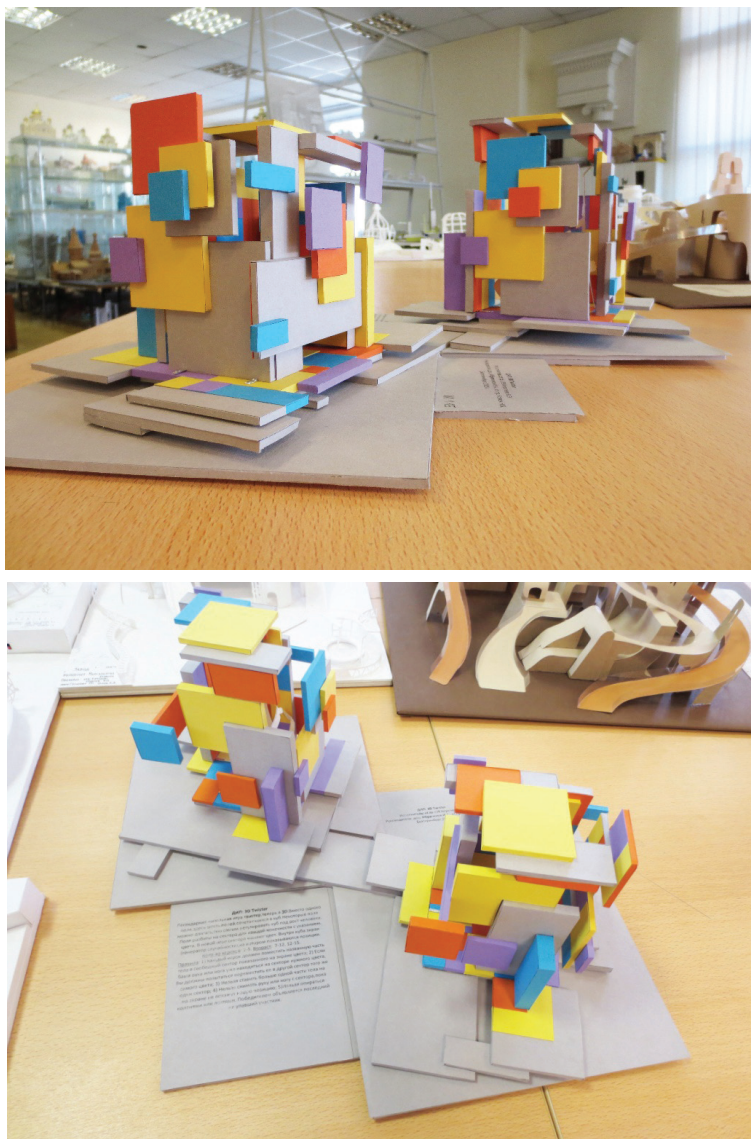


Рис. 36. Окончание (начало см. на с. 79)

4.2.3. Царь горы

Игра «Царь горы» [7, с. 27], автор проекта — студент А. Д. Семавина, руководители проекта: И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк.

Описание проекта

Правила игры. Игроки делятся на две команды. Задача первой — защитить свое «царство» на центральной площадке, второй — отвоевать

себе территорию, унося знамя противника (если в игре присутствует знамя). Участвует любое количество человек (чем больше, тем интересней).

Для решения вопросов безопасности детей (особенно при падении) на площадке все элементы укрепления, укрытия, сетки для лазанья выполнены из мягких материалов. Изображения решения в виде макета показаны на рис. 37.

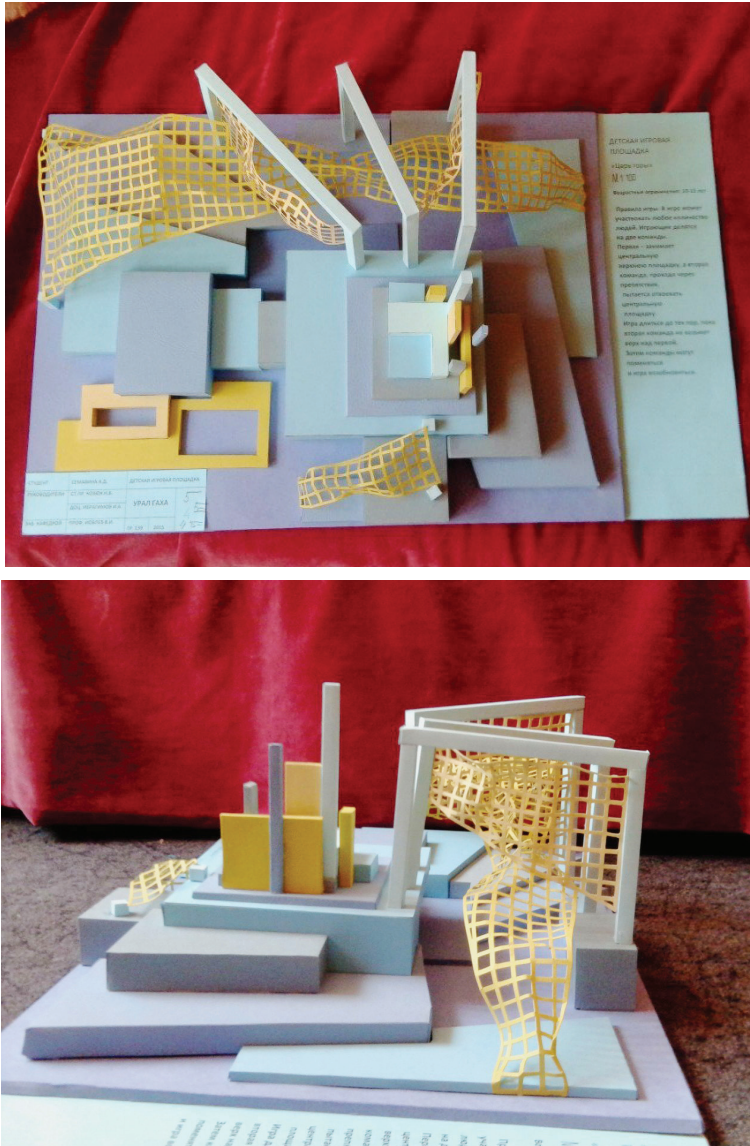


Рис. 37. Игра «Царь горы» (окончание см. на с. 82)

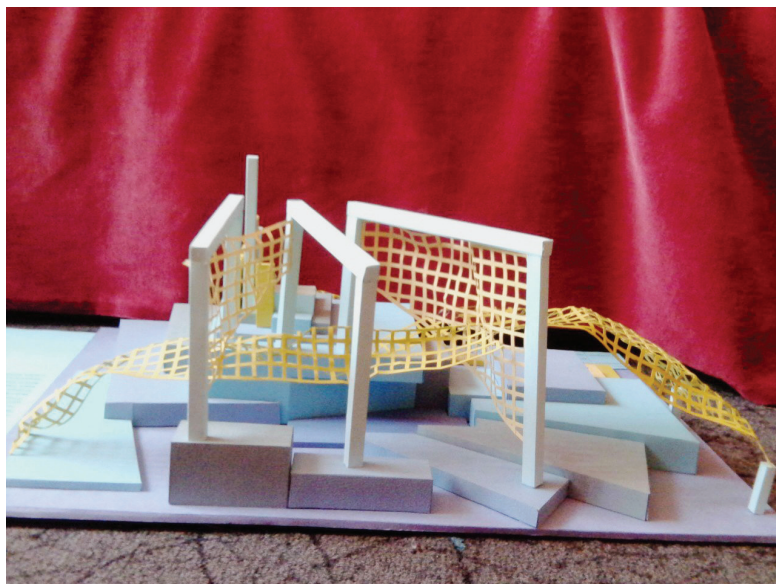


Рис. 37. Окончание (начало см. на с. 81)

4.2.4. 12 палочек

Игра «12 палочек», Автор проекта — студент Е. Каткова, руководители проекта: И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк (рис. 38). Подробное описание игры приведено в п. 3.1.5, с. 34.



Рис 38. Игра «12 палочек» (окончание см. на с. 84)



Рис 38. Окончание (начало см. на с. 82)

4.2.5. Водокрут

Игра «Водокрут» [10, с. 684—685], автор проекта — студент Г.С. Рычкова, руководители проекта: И.А. Ибрагимов, В.О. Игнатьева (рис. 39).

Описание проекта

Правила игры «Водокрут» состоят в следующем. Дети выбирают двух ведущих. Оба встают в центр площадки, а остальные окружают их хороводом. В специальную установку складывается определенное количество палочек, соответствующее числу участников в команде. Все, кроме одного ведущего, Водокрута, кричат:

«Жадный монстр Водокрут,
Он коварный, словно спрут.
Мы сплетем руками сеть,
Чтоб его поймать и съесть!»

Тут же дети из хоровода разбегаются по площадке, а установка «выстреливает» палочки в разные стороны. Ведущий Водокрут бежит за детьми и ловит их, в то время как второй должен как можно быстрее собрать все палочки. Водокрут может передвигаться только по земле, а дети могут цепляться за выступающие части площадки, чтобы «спастись» от него.

Как только второй ведущий соберет все палочки, игра останавливается. Те, кого поймал ведущий, становятся в одну линию рядом с ним, а те, кто успел «спастись» — в другую, рядом со вторым ведущим. У кого цепочка получилась длиннее — тот и выиграл. Из короткой цепи выбирают следующего ведущего и игра продолжается.

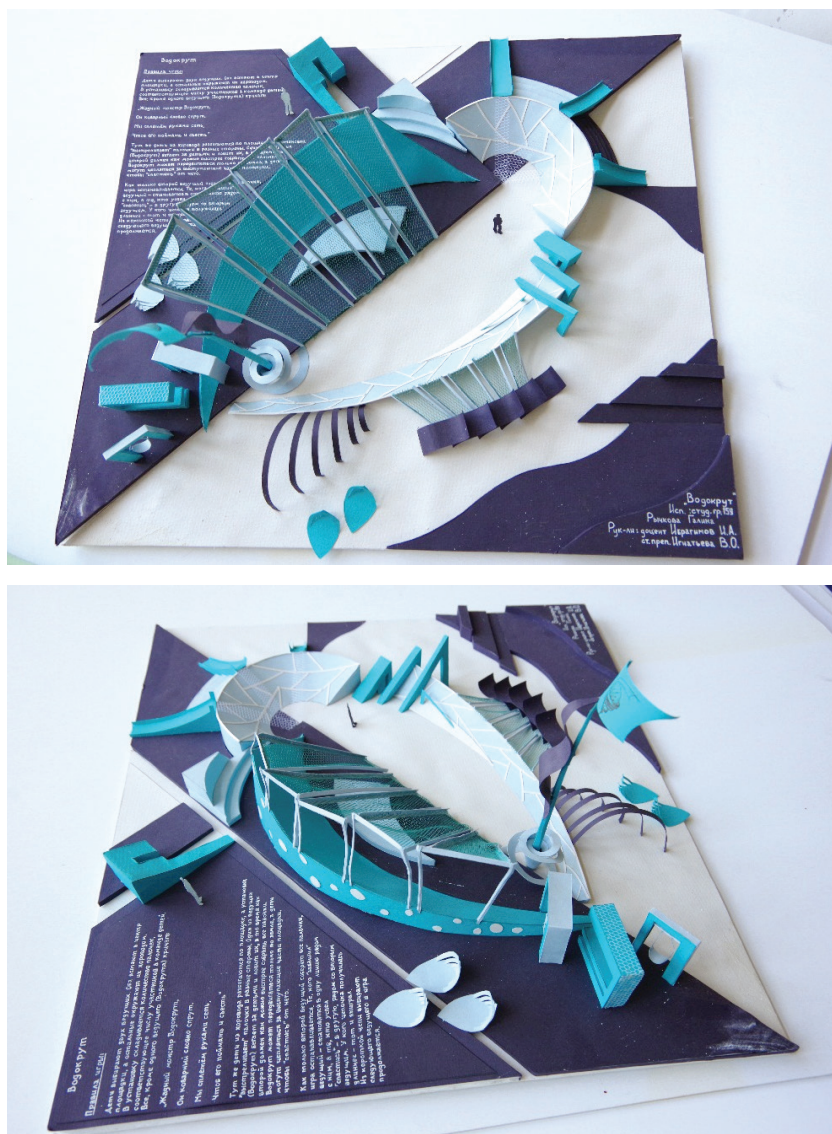


Рис. 39. Игра «Водокрут» (окончание см. на с. 85)



Рис. 39. Окончание (начало см. на с. 84)

Данная площадка разделена на функциональные зоны. Функциональные зоны делятся на зону шумных подвижных игр — открытое пространство с покрытием бежевого цвета, зону спокойных игр и отдыха — пространство вне общей формы, зону игр для маленьких детей — горки и веревочные лестницы на краю площадки и зону настольных игр и теневого навеса — пространство под сетчатым навесом.

Так как большинство детей любит играть в воображаемых мирах и фантазировать о своем перемещении в пространстве, была выбрана морская тема, где можно погрузиться под воду и сразиться с коварным морским монстром. Площадка выполнена в морском колорите. Используются два основных цвета — цвет морской волны и фиолетовый, а также два дополнительных — голубой и бежевый. Зеленый цвет, или цвет морской волны, — самый привычный для органа зрения — физиологически оптимальный, цвет природы. Успокаивает, повышает работоспособность. Фиолетовый цвет, торжественно-роскошный, символизирует величие и достоинство, роскошь и величие, а также дружбу. Голубой цвет — успокаивающий, снижает напряженность. Бежевый цвет в сознании людей обычно связывается со свежестью и здоровьем, поднимает самооценку, способствует хорошему настроению.

В оборудовании площадки можно встретить предметы с морской тематикой: рыбы, водоросли, парус, штурвал, волны, песок. Асимметричная композиция и непрямая абстрактная аналогия требует более длительного осмысления и раскрывается постепенно. Нестандартные игровые элементы делают игру детей более изобретательной, стимулируют воображение, исследовательскую и физическую активность.

Каждый элемент детской площадки «Водокрут» способствует развитию у ребенка физических навыков. Наличие сетки развивает моторику рук и ног ребенка при движении по ней, с ней моторики, как известно, развиваются и умственные способности. Движение по наклонным плоскостям развивает вестибулярный аппарат ребенка и ловкость, учит группироваться. Качели учат ребенка чувствовать ритм, а при помощи веревочных лестниц ребенок может усовершенствовать свое чувство равновесия.

Игровая площадка дает ребенку не только физическое образование, но и возможность общаться со своими сверстниками. Наличие флага придает торжественность всему сооружению и развивает в ребенке, хоть и косвенно, некую гордость, осознание своей уникальности и значимости в мире людей.

.....

Заключение

.....

Архитектор или дизайнер должен стараться сделать так, чтобы детям нравилось играть на детской площадке — это именно то, к чему нужно стремиться, разумеется, учитывая другие важные аспекты.

Учебное пособие раскрывает функциональный подход к созданию ДИП.

Используя это пособие, можно попробовать разработать игру, отталкиваясь от критериев функции, а затем на ее основе создать архитектурное решение детской площадки.

.....

Библиографический список

.....

1. Бычков, В. В. Эстетика : учебник / В. В. Бычков. — Москва : КНОРУС, 2012. — 528 с. — ISBN 978-5-406-01451-6.

2. ГОСТ Р 52169—2012. Оборудование и покрытие детских игровых площа-док. Безопасность конструкции и методы испытаний. Общие требования : национальный стандарт Российской Федерации : издание официальное : утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 23 ноября 2012 г. № 1148-ст: введен взамен ГОСТ Р 52169—2003 : дата введения 2013—07—01 / разработан Всероссийским научно-исследовательским институтом стандартизации и сертификации в машиностроении (ВНИИНМАШ). — Москва : Стандар-тинформ, 2014. — 46 с.

3. ГОСТ Р 55677—2013. Оборудование детских спортивных площадок. Безопасность конструкции и методы испытаний. Общие требования : национальный стандарт Российской Федерации : издание официальное : утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 28 октября 2013 г. № 1282-ст: введен впервые: дата введения 2015—01—01 / разработан Отраслевым объединением национальных производителей в сфере физической культуры и спорта «Промспорт». — Москва: Стандартинформ, 2014. — 24 с.

4. ГОСТ Р 55678—2013. Оборудование детских спортивных площа-док. Безопасность конструкции и методы испытаний спортивно-разви-вающего оборудования : национальный стандарт Российской Федера-ции: издание официальное : утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 28 октября 2013 г. № 1283-с т: введен впервые: дата введения 2015—

01—01 / разработан Отраслевым объединением национальных производителей в сфере физической культуры и спорта «Промспорт». — Москва : Стандартинформ, 2014. — 36 с.

5. ГОСТ Р 58207—2018/ISO/IEC Guide 50:2014. Аспекты безопасности. Руководящие указания по вопросам безопасности детей, рассматриваемым в стандартах и технических условиях : национальный стандарт Российской Федерации : издание официальное : утвержден и введен в действие Приказом Федерального агентства по техническому регулированию и метрологии от 23 августа 2018 г. № 516-ст: введен взамен ГОСТ Р ИСО/МЭК 50—2002: дата введения 2019—06—01/подготовлен Всероссийским научно-исследовательским институтом стандартизации оборонной продукции и технологий. — Москва : Стандартинформ, 2018. — 46 с.

6. Грашин, А. А. Дизайн детской развивающей предметной среды: учебное пособие / А. А. Грашин. — Москва : Архитектура-С, 2008. — 296 с. — ISBN 978-5-9647-0146-0.

7. Предложения по решению проблемы малоподвижности современных детей в условиях тотальной компьютеризации игр / И. А. Ибрагимов, Н. Б. Козюк, К. Э. Королева, А. Д. Семавина // Вестник ТюмГАСУ. — 2015. — № 3. — С. 25—28.

8. Минский, Е. М. Игровые площадки для детей / Е. М. Минский. — Москва : Профиздат, 1969. — 192 с.

9. Рыбникова, И. Качели печали / И. Рыбникова // Российская Газета. — 2017. — 7 июня. (№ 7290). — С. 20. — URL: <https://rg.ru/2017/06/07/reg-cfo/kak-snizit-chislo-neschastnyh-sluchaev-na-detskih-ploshchadkah.html> (дата обращения: 10.09.18).

10. Рычкова, Г. С. Организация детской площадки на основе сюжетной игры / Г. С. Рычкова, В. О. Игнатьева, И. А. Ибрагимов // Проблемы безопасности строительных критичных инфраструктур : сборник материалов III Международной конференции / под общей редакцией В. Н. Алехина. — Екатеринбург : УрФУ, 2017. — С. 679—686.

11. СП 42.13330.2016. Градостроительство. Планировка и застройка городских и сельских поселений. Актуализированная редакция СНиП 2.07.01—89* : свод правил : издание официальное : утвержден приказом Министерства строительства и жилищно-коммунального хозяйства Российской Федерации от 30 декабря 2016 г. № 1034/пр : введен взамен СП 42.13330.2011: да-та введения 2017—07—01/подготовлен Департаментом градостроительной деятельности и архитектуры Ми-

нистерства строительства и жилищно-коммунального хозяйства Российской Федерации (Минстрой России). — Москва : Минстрой России, 2016. — 98 с.

12. Федотов, А. С. Детская игровая площадка «Прыг-скок» / А. С. Федотов, Н. Б. Козюк, И. А. Ибрагимов // Актуальные проблемы архитектуры, строительства, экологии и энергосбережения в условиях Западной Сибири : сборник материалов международной научно-практической конференции: в 2 т. Т. 2 / под редакцией Т. В. Мальцевой, К. Н. Илюхина, В. Ф. Бая [и др.]. — Тюмень : РИО ТюмГАСУ, 2015. — С. 220–224.

13. Carlisle, R. Encyclopedia of Play in Today's Society / R. Carlisle. — Los Angeles ; London ; New Delhi ; Singapore; Washington: SAGE Publications, 2009. — 1032 p. — ISBN 978-1412966702.

14. Speech: детям / учредители С. Чобан, С. Кузнецов ; главный редактор журнала А. Мартовицкая — Москва, 2015. — № 14. — 272 с. — ISSN 1999-6144.

.....

Оглавление

.....

| | |
|---|----|
| Предисловие..... | 3 |
| Глава 1. Два подхода к архитектурному проектированию детских игровых площадок с точки зрения функциональности..... | 5 |
| 1.1. Доминирующий подход к архитектурному проектированию ДИП..... | 6 |
| 1.2. Подход к архитектурному проектированию ДИП через увлеченность игрой..... | 14 |
| 1.3. Критерии выявления увлекательных игр..... | 15 |
| Глава 2. Архитектурные особенности ДИП..... | 23 |
| 2.1. Динамическая и статическая составляющие ДИП..... | 23 |
| 2.2. Универсальное оборудование ДИП для нескольких игр сразу..... | 27 |
| 2.3. Разделение возрастных групп детей на ДИП и зонирование игровых площадок..... | 27 |
| 2.4. Безопасность на ДИП и ее обеспечение..... | 28 |
| Глава 3. Игры и возможности их архитектурной реализации в ДИП..... | 31 |
| 3.1. Основные подвижные игры..... | 31 |
| 3.1.1. Борьба на подушках..... | 31 |
| 3.1.2. Британский бульдог..... | 32 |
| 3.1.3. Выше ноги от земли..... | 33 |
| 3.1.4. Вышибалы..... | 34 |
| 3.1.5. Двенадцать палочек..... | 34 |
| 3.1.6. Догонялки, или салки, ляпы..... | 35 |

| | |
|---|----|
| 3.1.7. Жмурки..... | 36 |
| 3.1.8. Зарница | 37 |
| 3.1.9. Земля — лава | 38 |
| 3.1.10. Змейка | 38 |
| 3.1.11. Казаки-разбойники | 39 |
| 3.1.12. Кот в углу..... | 40 |
| 3.1.13. Мокрая курица..... | 40 |
| 3.1.14. Пейнтбол | 41 |
| 3.1.15. Перетягивание каната..... | 42 |
| 3.1.16. Пирог | 43 |
| 3.1.17. Поймай | 44 |
| 3.1.18. Прятки | 44 |
| 3.1.19. Прятки наизнанку..... | 48 |
| 3.1.20. Твистер | 49 |
| 3.1.21. Тише едешь — дальше будешь..... | 50 |
| 3.1.22. Третий лишний | 51 |
| 3.1.23. Царь горы | 52 |
| 3.1.24. Чай-чай-выручай | 53 |
| 3.2. Дополнительные игры | 53 |
| 3.2.1. Бегемотики..... | 54 |
| 3.2.2. Бомбочки..... | 54 |
| 3.2.3. Воробьи-Вороны..... | 55 |
| 3.2.4. Горячая картошка | 55 |
| 3.2.5. Игра в слова..... | 56 |
| 3.2.6. Испорченный телефон | 57 |
| 3.2.7. Калека..... | 57 |
| 3.2.8. Камень, ножницы, бумага | 57 |
| 3.2.9. Классики | 58 |
| 3.2.10. Колечко-колечко | 59 |
| 3.2.11. Крестики-нолики..... | 60 |
| 3.2.12. Лапта..... | 61 |
| 3.2.13. Мафия..... | 61 |
| 3.2.14. Море волнуется раз | 62 |
| 3.2.15. Морской бой | 63 |
| 3.2.16. Музыкальные стулья..... | 64 |
| 3.2.17. Ножички..... | 64 |
| 3.2.18. Петушки | 65 |
| 3.2.19. Резиночки..... | 67 |

| | |
|---|----|
| 3.2.20. Самый большой ком | 68 |
| 3.2.21. Съедобное-несъедобное | 68 |
| 3.2.22. Фанты | 68 |
| 3.2.23. Футбол | 68 |
| 3.2.24. Хали-Хало | 70 |
| 3.2.25. Шахматы | 70 |
| 3.2.26. Шашки | 71 |
| 3.2.27. Шляпа | 72 |
| Глава 4. Учебное проектирование и эскизные проекты студентов | 73 |
| 4.1. Учебное проектирование | 73 |
| 4.1.1. Этапы выполнения архитектурного проекта ДИП | 74 |
| 4.2. Примеры студенческих проектов | 75 |
| 4.2.1. Прыг-скок | 76 |
| 4.2.2. 3D-twister | 78 |
| 4.2.3. Царь горы | 80 |
| 4.2.4. 12 палочек | 82 |
| 4.2.5. Водокрут | 83 |
| Заключение | 87 |
| Библиографический список | 88 |

Учебное издание

Ибрагимов Игорь Адольфович
Козюк Наталья Брониславовна

**АРХИТЕКТУРНОЕ ПРОЕКТИРОВАНИЕ
ДЕТСКОЙ ИГРОВОЙ ПЛОЩАДКИ
ДЛЯ УВЛЕКАТЕЛЬНЫХ ИГР**

Редактор *О. В. Климова*
Верстка *Е. В. Ровнушкиной*

Подписано в печать 22.11.2019. Формат 70×100 1/16.
Бумага писчая. Цифровая печать. Усл. печ. л. 7,74.
Уч.-изд. л. 4,7. Тираж 40 экз. Заказ 331.

Издательство Уральского университета
Редакционно-издательский отдел ИПЦ УрФУ
620049, Екатеринбург, ул. С. Ковалевской, 5
Тел.: 8 (343) 375-48-25, 375-46-85, 374-19-41
E-mail: rio@urfu.ru

Отпечатано в Издательско-полиграфическом центре УрФУ
620083, Екатеринбург, ул. Тургенева, 4
Тел.: 8 (343) 358-93-06, 350-58-20, 350-90-13
Факс: 8 (343) 358-93-06
<http://print.urfu.ru>

Для заметок

